Año III Número 29 - 350 PTAS

TODOS

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS

Mega Drive se prepara para el ataque:

COMIX ZONE
LIGHT CRUSADER
BEAVIS & BUTT-HEAD
BATMAN FOREVER



HOBBY PRESS

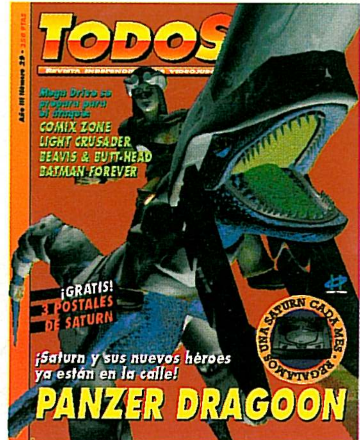
¡GRATIS! 3 POSTALES DE SATURN



¡Saturn y sus nuevos héroes ya están en la calle!

PANZER DRAGOON

TODOSEGA
Nº 29. Año 3. Agosto 1995



Edita: HOBBY PRESS,S.A.

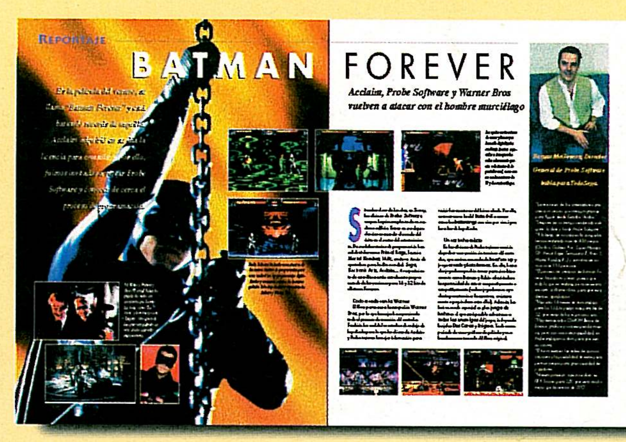
Presidente: María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión. **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez. **Director:** Amalio Gómez. **Directora de Arte:** Susana Lurguie. **Jefe de Sección:** Oscar del Moral. **Redacción:** Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones). **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie. **Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha. **Fotografía:** Pablo Abollado. **Colaboradores:** José Antonio Gallego, Javier Castellote. **Directora Comercial:** Mamen Perera. **Coordinación de Producción:** Lola Blanco. **Director de Administración:** José Angel Jiménez. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, M.del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid). España Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: (91) 654 84 19 / (91) 654 72 18. **Distribución:** HOBBY PRESS S.A. San Sebastían De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. **Transporte:** BOYACA. Tlf: (91) 747 88 00. **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España. **Depósito Legal:** M-2108- 1993

sumario

El Buzón TodoSega  6
Es la página preferidas por nuestros lectores para hacer sus reivindicaciones.

Sega en Vivo  8
Primeras imágenes de «Virtua Fighter» 32X, Earthworm Jim 2 y Vector Man.

Reportaje Batman 16
Un viaje a Londres para visitar las oficinas de Probe Software ha sido el detonante para ofreceros un interesante reportaje sobre su próxima creación: «Batman Forever» para varias consolas Sega. Basado en la obra cinematográfica recientemente estrenada, este beat'em up romperá moldes cuando sea presentado oficialmente en Septiembre.


REPORTAJE
BATMAN FOREVER
Acclaim, Probe Software y Warner Bros vuelven a atacar con el hombre murciélago

32

Saturn y su universo de jugabilidad ya están aquí

Ha sido todo un sorpresa y, sin ninguna duda, el mejor lanzamiento del verano. Para que vayáis cómo es una máquina de la nueva generación y lo que os puede ofrecer en términos de juego, id directamente a las páginas correspondientes a «Virtua Fighter», «Daytona USA» o «International Victory Goal».

Virtua Fighter 32
Daytona USA 36
Pete Sampras 96 40
SeaQuest DSV 42
Sega International Victory Goal 48
Spirou 52
Earthworm Jim CD Special Edition 54
Earthworm Jim Game Gear 55
NBA Jam T. E. 32X 56
Championship Hockey 57
True Lies, Tempo Jr., Death & Return of Superman, Speedy Gonzales 58



Planeta Saturno 18

Saturn ya está a la venta en nuestro país. En las páginas de nuestro planeta particular descubriréis todos los periféricos y los primeros juegos, incluyendo su precio aproximado en la calle.



Previews 22

«Panzer Dragoon», «Comix Zone», «Light Crusader», «Beavis & Butthead» y un montón más de pequeñas previews.



Novedades 32

Saturn abre fuego en nuestra sección de novedades con el análisis a fondo de juegos como «Daytona USA», «Virtua Fighter» y «Sega International Victory Goal». Pero Mega Drive también os ofrece novedades: «SeaQuest», «Pete Sampras Tennis» y «Spirou». Mega CD y MD 32X tampoco quedan sin juegos: «EAJ» y «NBA Jam T.E.».





Sega Hits 60

Los Hits de este verano muestran todo el poder de su jugabilidad en nuestra colorista página de éxitos.

Mr. Q 62

El hombre metálico no descansa ni en pleno verano. La llegada de Saturn supone un revulsivo para su conocimiento.

Graffiti 66

Corre, salta a la página 66, tú puedes ser uno de los ganadores.

Sega & Rol 68

Penúltimo capítulo de la guía de Soleil, ya falta poco para llegar al final. Por otra parte, Sir Archibald Bradley continúa con su particular club Sega & Rol.

Guía de juego 74

«True Lies» ha sido el elegido de este mes. Harry Tasker ya tiene quien le ayude a llevar a buen puerto su misión: vosotros.

Los mejores trucos 78

Los primeros trucos para juegos de Saturn ya están aquí.

Segunda mano 86

¿Quieres vender-comprar-cambiar cosas Sega? Escríbenos.

Editorial

7 de Julio, día Saturn

Nuestra capacidad de asombro no tiene límites cuando hablamos de una compañía como Sega.

Este mes abrimos nuestras páginas con el sorprendente anuncio de que ¡SegaSaturn está en la calle desde el día 7 de Julio!

Así es, Sega nos ha vuelto a sorprender y ha demostrado que sabe moverse rápido cuando el mercado así lo requiere.

Ha sido la primera en poner a la venta oficialmente su hardware de nueva generación en la calle.

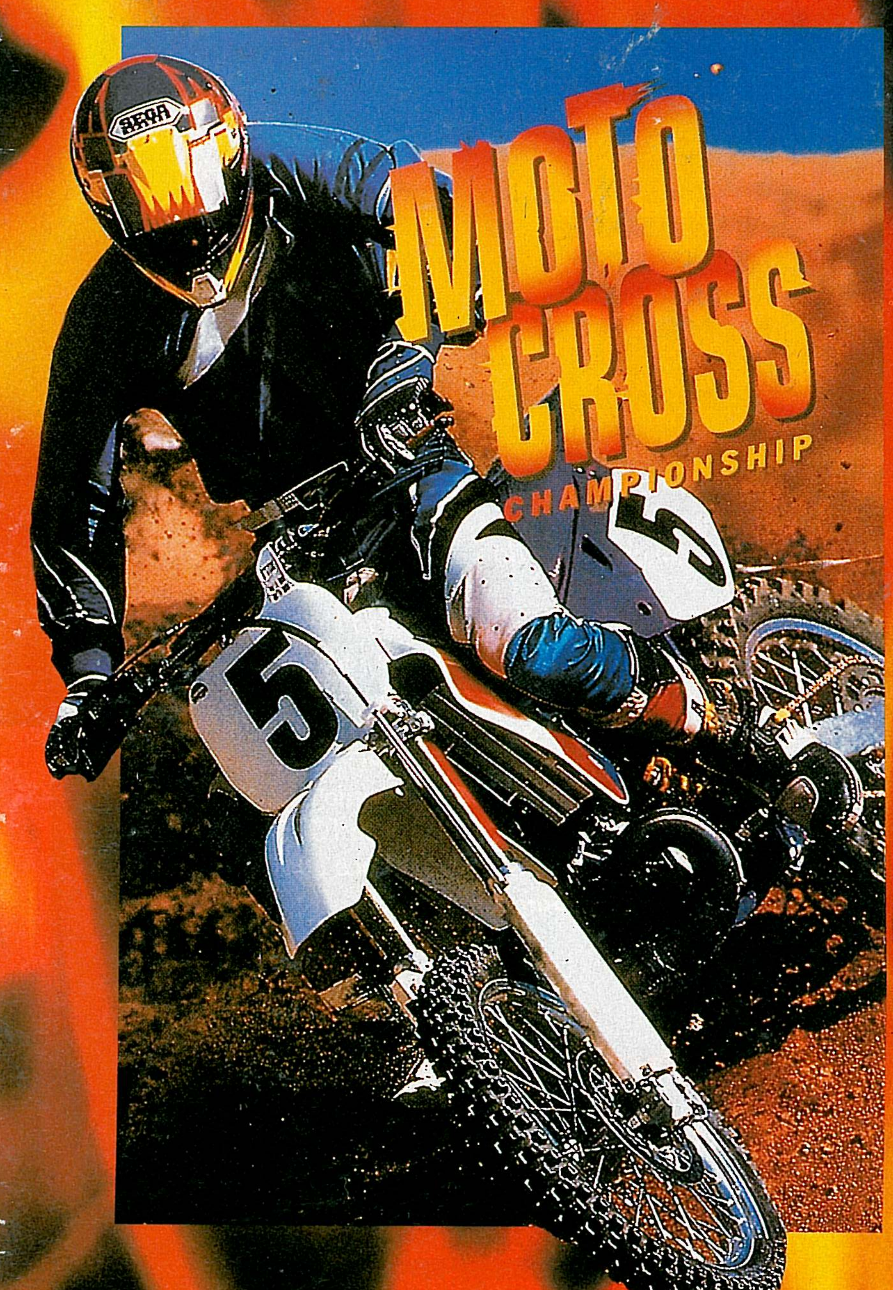
Es una excelente noticia para el sector en nuestro país, pues últimamente el mercado estaba un poco parado, a la espera de lo que ocurriría con los nuevos sistemas. A partir de ahora, las dudas se despejarán y es posible que las ventas vuelvan a retomar el camino ascendente.

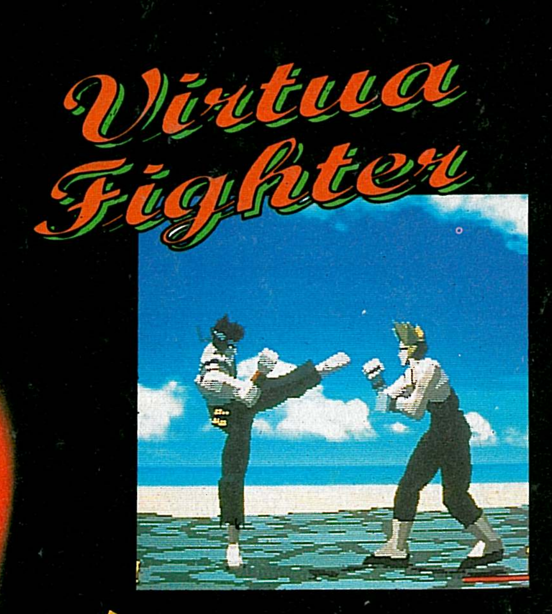
Junto con la consola -en el pack inicial se incluye el exitoso «Virtua Fighter» con un desembolso total de 79.900 pts- se pondrán a la venta cinco juegos más, a un precio que rondará las 10.000 pts. Nosotros no somos quién para enjuiciar los precios, pero sí que os podemos decir que la máquina vale lo que cuesta. Estamos hablando de un hardware de nueva generación que os permitirá entrar en una nueva dimensión de juego y os traerá las máquinas recreativas a casa: «Daytona USA», «Sega Rally», «Virtua Cop»... Todo ello con una calidad gráfica y sonora hasta ahora impensable para una consola casera.

Pero no penséis que con Saturn, Sega se olvida del resto de sus productos, echad un vistazo a las noticias de este mes y descubriréis un increíble «Virtua Fighter» para 32X y un más que apetecible «Vector Man» 16 bits.

Devorad la revista con fruición y os esperamos el mes que viene en una nueva cita con la tecnología Sega.

QUE ARDE





VE CALENTANDO TU IMAGINACION.

Próximamente podrás luchar en la batalla más infernal que jamás hayas estado. El juego de las peleas más duras Virtua Fighter, llegará a Mega Drive 32X para dominarte por completo.

NO TE QUEMES. ¡¡LO ESTABAS ESPERANDO!!

Hace tiempo que estabas condenado, ahora con la archiestupenda consola Mega Drive 32X viene el archifamoso juego Motocross Championship completamente gratis. Si no la compras tu vida será un infierno.



el Buzón Todo Sega

Enviad vuestras cartas a: "Buzón TodoSega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

¿Es Saturn el futuro?

Ahora nos hablan de las consolas de última generación y Sega nos trae la suya llamada Saturn. Dura competencia le espera cuando en el mercado van apareciendo otras como PlayStation, CDi, 3DO, etc. Cualquiera puede ganar y (seamos realistas) no se puede decir que la balanza se incline hacia Saturn. porque la verdad, sus primero juegos dejan mucho que desear como «Virtua Fighter» que pasa con más pena que gloria, «Daytona USA» en el que inexplicablemente desaparecen las curvas del fondo (...) Señores de Sega, que lo que queremos son juegos buenos con los que divertirnos no juegos que nos muestren el potencial de la consola y que sólo sirvan de posavasos. No queremos que nos coman el coco diciendo que son el "novamás" y cosas así porque cuando empiezan así la cosa ya huele (véase MCD y como siga así MD 32X). Además con un precio que rondará las 80.000 pts cuando otras consolas costarán mucho menos. No creo que merezca la pena gastarse 80.000 pelas por el artilugio cuando únicamente nos están diciendo que han vendido un montón de consolas en Japón. Y a todo eso hay que añadirle la llegada de Ultra 64 a un precio de 30.000 (ni la mitad que la Saturn). O sea señores de Sega, que o mejoran o les veo un futuro no tan claro como ustedes esperan.

✉ **Alfonso Franganillo Sierra. Madrid.**

De cómo recuperar la Master System

Me llaman "Toful" y tengo una MS II, la MD + MCD II y 5 años con Sega.

Mi carta va dirigida a los lectores de esta revista que posean una MS, ya que existe el problema de que no hacen más juegos para nosotros usuarios de los 8 bits. Pero como nosotros sabremos, un problema deja de ser un problema cuando tiene solución: Estaremos de acuerdo en que nuestra Master tiene más de 150 juegos y que no hemos jugado ni al 40 % de ellos.

Pues yo propongo hacer una especie de club de intercambio (temporal o definitivo, títulos viejos o nuevos, MS II o MD) a nivel nacional.

Aquel que me escriba recibirá direcciones y títulos de juegos, que por lógica será de gente que me ha escrito anteriormente. Ya se que no es una gran solución pero lo que no voy a hacer es tirar mi consola ni mis juegos porque los tenga algo cansados. Espero que la mayoría de vosotros piense como yo y también espero que TodoSega nos ayude publicando estas líneas.

P.D. Contestaré a todos y todas los que me escriban.

Mi dirección es: Cristóbal Villalba Céspedes.

C/ Barón IV Torres, N/o 14-B 5-2 C.P. 43002 Tarragona

✉ **Cristóbal Villalba Céspedes, Tarragona.**

Mejorar el contenido

Ayer leyendo la revista se me ocurrió una idea para mejorar el contenido:

1.- "Elige lo tuyo" sería una sección basada en varios concursos con distintos premios para cada consola.

2.- "El Tema": sección dedicada a las distintas clases de videojuegos. Los describiríais, opinaríais y ofreceríais alguno. Por ejemplo baloncesto, fútbol, tenis, aviones, carreras de coches, etc.

✉ **Jesús Sánchez García, Sevilla.**

La eterna y descarnada polémica

Queridos lectores de TodoSega: Me presento; soy Alfa Master o la Consola Enmascarada. En fin, mi problema es que nunca pensé que Sega cayera tan bajo. No se me habría ocurrido jamás el pensar que una consola de 8 bits tendría el aspecto de un ataud (¿tendría o tiene?). De todas formas si la MS desaparece es porque le da la gana a Sega porque no les costaría mucho hacer un adaptador de cartuchos de MD para la Master. ¿Qué es difícil?. Venga ya, por favor, pues a mí me parece que no le costó tanto hacer un CD-ROM para la MD. No hay que decir que la Mega Drive no tiene nada que ver con un CD-ROM ni con los 32 bits (y se ha hecho una MD 32 X). Supongo que no se le habrá ocurrido a nadie, pero que sepan TODOS que Sega no lo hace porque no le da la gana.

✉ **Anónima**

Saturn sí es el futuro

Aunque muchos, como Alfonso, no lo crean, Saturn es toda una revolución para el mundo de las consolas. Supone la entrada de las máquinas recreativas en el salón de las casas. Nunca se había visto nada como «Daytona» o «VF». Alfonso, ¿crees que si antes no hubiera habido diligencias, tendríamos ahora coches con más de 400 CV en sus motores?. Sin evolución no hay futuro. Y es necesario que llegue Saturn, aunque el precio a pagar parezca en principio alto.

En otro orden de cosas, elogiamos la actitud de Cristóbal al que querer recuperar de forma tan original a la Master System.

La Redacción

LOS COLORES VAN POR DENTRO

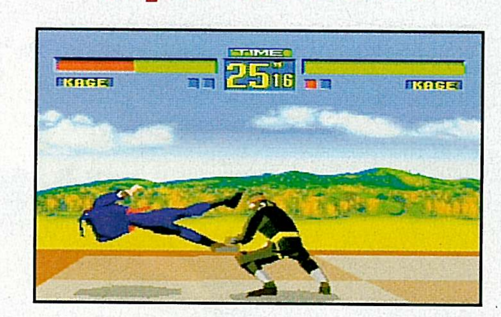






Primeras imágenes del éxito de las arcades

VIRTUA FIGHTER 32X, ¡INCREÍBLE!

Sega está trabajando a marchas forzadas sobre lo que será la futura versión de «Virtua Fighter» para MD 32X. Hemos accedido a lo que en términos de programación se conoce como versión Alpha (primeros bocetos del juego) y aquí os ofrecemos unas espectaculares pantallas, para que vayáis abriendo boca.

Respecto a la recreativa, el juego no perderá absolutamente nada de jugabilidad, aunque, como es lógico, se resentirá ligeramente en el apartado gráfico. Os recordamos que serán ocho luchadores que se enfrentarán sobre un tatami para dirimir sus diferencias y corona a uno como campeón, sin olvidar que será necesario enfrentarse al jefe final, de nombre Dural, que reune en su persona golpes especiales de cada uno de los luchadores. La lástima es que tendréis que esperar al mes de Septiembre para que os ampliemos la información.



Aunque parezca increíble, estas imágenes pertenecen a la versión MD 32X de Virtua Fighter.

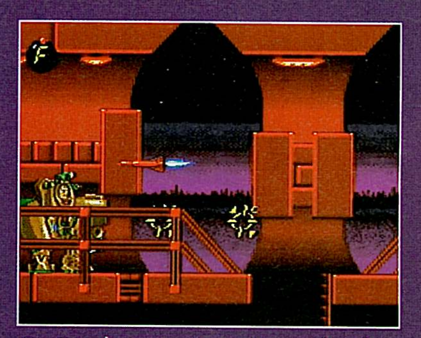


Una de viajes en el tiempo con acción

EXO SQUAD PARA 16 BITS

De la mano de Virgin y programado por Playmates, nos llegará próximamente «Exo Squad». Basado en una popular serie de dibujos animados norteamericana, el cartucho propondrá un viaje en el tiempo para buscar una máquina temporal que ha sido robada por una villanos para así alterar el curso de la historia y beneficiarse de los cambios. Vuestra labor será comandar un escuadrón de hábiles y valientes luchadores enfundados en sus robots de ataque. Con scroll horizontal y fases en primera persona de tipo shoot'em up, este cartucho ofrecerá 16 megas de juego. Pero no llegará hasta muy avanzado el otoño. Probablemente lo distribuya Arcadia y muy pronto estaremos en disposición de ofreceros una preview.



Exo Squad prometerá un viaje movidito al pasado y muchos disparos.

Render en Mega Drive

VECTOR MAN, EL SUCESOR DE BALLZ

La bomba que Sega está preparando para octubre se llamará Vector Man. Es un arcade/plataformas protagonizado por un robot con capacidad para transformarse en cualquier objeto y eliminar de esa guisa a los enemigos. Serán 16 megas de acción y de unos gráficos renderizados nunca antes vistos en Mega Drive. Eso sí, rápido y con una jugabilidad muy, muy alta.




GANADORES LOS 3 DE MAIL

Abril

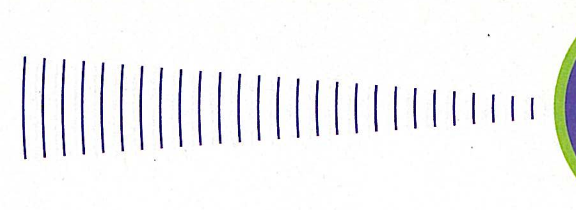
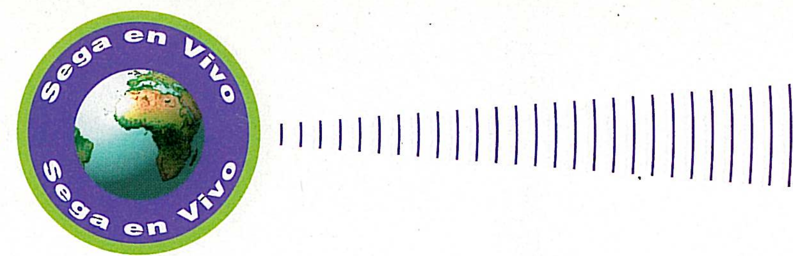
1. Juan D. Barbosa Marichal.
Sta. Cruz Tenerife. SNATCHER Mega CD.
2. Rubén León Rejo.
Sevilla. Mortal Kombat II. M. System.
3. Pedro Romero Fernández.
Granada. El rey León. Game Gear.

Mayo

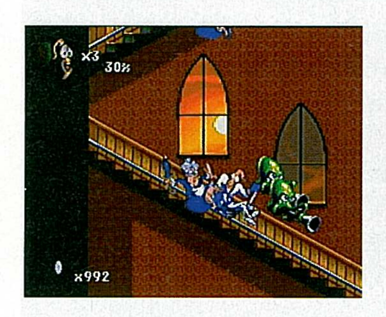
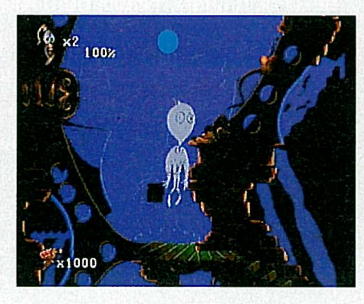
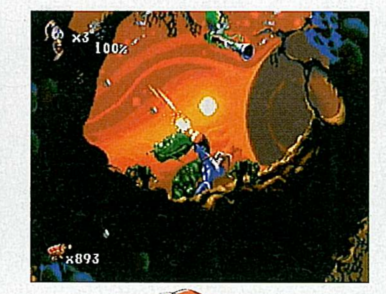
1. Jonathan Rodríguez Fdez.
Oviedo. Story of Thor. Megadrive.
2. Rafael Domínguez Giler.
Madrid. Mortal Kombat II. M. System.
3. Fco. José Pérez Cano.
Cádiz. Story of Thor. Megadrive.

Junio

1. Marcelino Tórtola Prieto.
Córdoba. Fifa Soccer 95. Megadrive.
2. José Llavori Sendra.
Valencia. Doom. Md 32 X.
3. Juan Domingo Barbosa.
Tenerife. Snatcher. Mega CD.

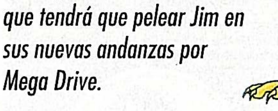



Nuestra lombriz favorita volverá para sorprendernos
EARTHWORM JIM 2: "SOY UN ARRASTRAO"

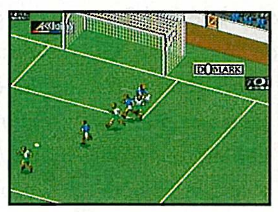

Shiny vuelve a dar la nota y ya está preparando la vuelta de su héroe más preciado: Earthworm Jim. Dave Perry ha puesto su mente a trabajar y próximamente disfrutaremos con sus nuevas aventuras en Mega Drive. Nuevos retos obligarán a Jim a volver a arrastrarse por las pantallas de vuestro televisores en un cartucho de 32 megas que incorporará muchas novedades, a saber: enemigos más correosos y aún más originales que los de su primera aventura, armamento más espectacular y una mochila llena de recursos. Lo más novedoso serán los escenarios, que ahora ofrecerán muchas curiosidades y escenas de morirse de risa, pero sin descuidar el aspecto gráfico. Pero todo esto será en noviembre.




Estos son algunos de los enemigos con los que tendrá que pelear Jim en sus nuevas andanzas por Mega Drive.

La compañía americana se pasa al fútbol
TOTAL FOOTBALL, EL GOL DE ACCLAIM

No es la primera vez que Acclaim lo intenta con el deporte, pero sí que es su primer título futbolero. Vista isométrica forzada, más de 2.500 cuadros de animación, opciones para todos los gustos y posibilidad de competir con gran cantidad de equipos serán algunas de las bazas de este cartucho de 16 megas para Mega Drive. Además se podrán conectar hasta 5 pads simultáneamente y ofrecerá una batería para guardar partidas. Llegará próximamente de la mano de Arcadia Software.



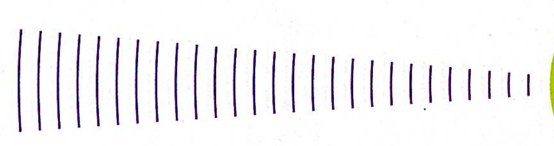

Star Treck para Mega Drive
DEEP SPACE 9

Los "Trekkies" van a tener que esperar muy poco para ver colmados todos sus deseos intergalácticos. Sólo hasta noviembre, porque aproximadamente para esas fechas está prevista la salida a la calle de «Star Trek: Deep Space Nine» para MD. Como todos sabréis, es una secuela televisiva actual de la serie original y cuenta con varios personajes nuevos. Por lo que hemos podido ver, el cartucho estará muy en la línea de anteriores entregas (inéditas en nuestro país)) y se desarrollará a base de variadas misiones que tendrán como escenario la conocida base espacial.








EL LUDÓFAGO EMPEDERNIDO

Pues sí, muchachos, empedernido y acalorado, que estas vacaciones en un lugar paradisíaco de las antípodas me están dejando un cuerpo de jota que ya, ya... Pero, bueno, hasta aquí mismo me están llegando los ecos de la movida consolera del Viejo y el Nuevo Mundo, como esa suculenta noticia de que la insigne Bullfrog, después de saborear las mieles del éxito en casi todos los formatos imaginables, trae su flamante «Theme Park» a los circuitos de Saturn.

¡Hurra! Y es que uno no necesita gráficos poligonales ni espectaculares efectos de "rotoscoping" para pasarse una buena temporadita enganchado a la consola... Me conformo con una buena dosis de jugabilidad, una "intro" de película y unas secuencias de animación al más alto nivel.

Hablando de cine, Acclaim sigue a lo suyo, que es el celuloide y en este caso se ha hecho con la licencia de la segunda parte del filme "El cuervo", que verá la luz en una amplia variedad de formatos bajo el rimbombante título de «The Crow: City of Angels».

En definitiva, confiemos en que ambos juegos lleguen pronto al mercado español, porque mucho nos tememos que la versión Mega Drive de «Looney Tunes Basketball» se va a quedar al otro lado del charco. Ya sabéis cómo las gastan los chicos de Sunsoft ...

Y seguimos con los malos augurios: fuentes de Activision nos han asegurado que la esperada versión de su aclamado «Pitfall» para MD 32X no llegará a Europa y, por tanto, correrá la misma suerte que su homónima de Mega CD, de la que sólo pudieron disfrutar los jugones norteamericanos, que deben de ser más altos, más guapos o algo así...

Por último, no quisiera despedirme de vosotros sin haceros partícipes de una curiosa noticia que nos ha deparado la siempre sorprendente Sega of America. Ya sabéis que en Estados Unidos la última moda se llama Internet y World Wide Web, una red informática por la que cualquier usuario de ordenador se puede conectar y contemplar imágenes e información de distintas compañías.

Una de ellas, naturalmente, es Sega, que en su propio servicio ofrece información y pantallas de sus lanzamientos pasados, presentes y futuros, consejos y trucos de juegos, etc. Lo malo es que parece ser que algunos usuarios han estado dedicándose a capturar tales imágenes y trasladarlas a sus propios ficheros de la red, o bien a enseñárselas a sus amiguetes... Así las cosas, Sega ha amenazado con "empapelar" a cualquiera que haga lo propio en el futuro, ignorando las advertencias que figuran a pie de página en el propio documento de Internet. En fin, ya tenemos un nuevo pleito en ciernes, muchachos...

Por J.C. KID

Agosto de 1.993, Verano jurásico en TodoSega

PARECE QUE FUE AYER...

Con un rugido auténticamente prehistórico, comenzábamos nuestro repaso a la actualidad en videojuegos Sega allá por el mes de agosto de 1.993. Entre esta portada "mostruosa" y la contraportada, muchas páginas llenas de jugosa información.

Sega en vivo *(Pág. 6).* ***"Barcode Battler**: La revolución del código de barras.(...) El juego consiste en una consola con una pantalla de LCD en la que aparecen unas cifras que representan los poderes que cada jugador va ganando o perdiendo.(...)". Está visto que lo de los números no es lo nuestro. A pesar del éxito del aparato en Japón y Francia en nuestro país no ha llegado a cuajar. Los únicos números que controlamos son los de la primitiva (y no mucho...).*

Sega en vivo *(Pág.8).* ***Bandera de salida para Domark**. Con respecto a la salida al mercado del cartucho F-1, Mark Strachan director de Domark aseguraba que "este F-1 es tan rápido que incluso Fitipaldi tendría problemas para hacerse con él". No sabemos qué hubiera pasado de montarle hoy en el Daytona o en el Sega Rally...*

Sega en vivo *(Págs.10-12).* ***Entrevista a Tom Kalinske** (Presidente de Sega América) Preguntado sobre el proyecto de consola de 32 bits (nombre clave Saturn) contestaba lo siguiente: "...todo el mundo sabe que podríamos sacar mañana mismo una máquina de esas características..." . Jo, y yo que siempre pensé que el fantasma de Canterbury era inglés...*



Novedades: *(Págs. 28-57). «Jungle Strike» revoluciona TodoSega con un 93 % en un mes caracterizado por el buen nivel general de los juegos. Únicamente «Andre Agassi» desentonaba con un 69%.*

Lo + Sega *(Págs.58-59). Las novedades se toman vacaciones y nadie desbanca a Sonic 2 en MS y GG. En MD «Flashback» resiste las acometidas del erizo y de «Jungle Strike».*

Parece que fue ayer...

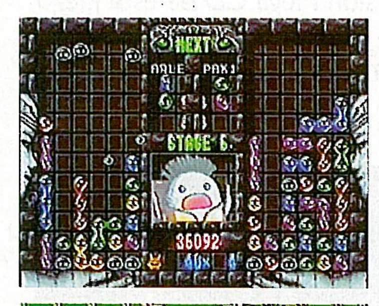


EL JUEGO DEL MES

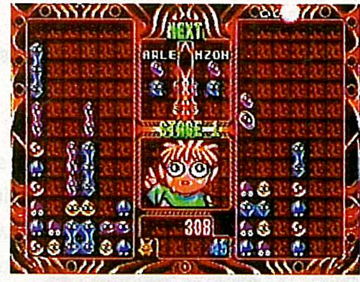
PUYO PUYO 2

Lleva varios meses ofreciendo grandes dosis de jugabilidad a todos los nipones, pero no habíamos conseguido ponerle el guante, ¡es que estas "alubias" son tan escurridizas!.

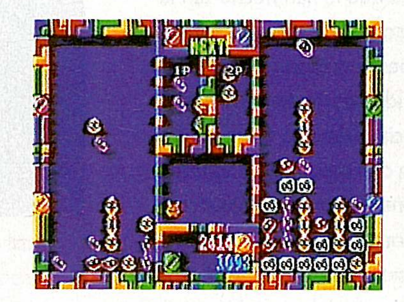


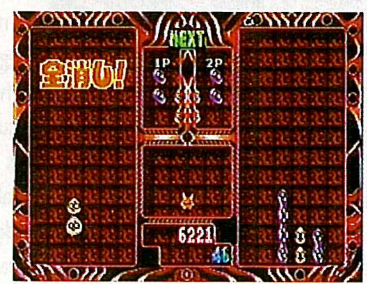


Este «Puyo Puyo 2» repite la fórmula que tan magistralmente mostró su predecesor («Dr. Robotnik's Mean Bean Machine» en España) pero con unos alicientes que lo hacen aún más jugable y adictivo: nuevos personajes y un par de modos de juego adicionales que harían las delicias de los adictos al género si se llegará a vender aquí, menos mal que Saturn sí que podrá disfrutar con una versión específica para ella. De momento, los nipones se conforman con éste de MD. ¡Y nosotros con nada!









TOP 10 JAPAN

1. DAYTONA USA – Saturn
2. VIRTUA FIGHTER – Saturn
3. PUYO PUYO 2 – Mega Drive
4. LAGUNA SENTI – Mega Drive
5. PANZER DRAGOON – Saturn
6. J. LEAGUE SOCCER – Mega Drive
7. YUMEMI MANSION – Saturn
8. JOE MONTANA NFL'94 – Mega Drive
9. SONIC CD – Mega CD
10. MORTAL KOMBAT II – Mega Drive



1. COACH K. BASKET – Mega Drive
2. ROAD RASH 3 – Mega Drive
3. WORLD SERIES BASEBALL – Mega Drive
4. MORTAL KOMBAT II – Mega Drive
5. NBA JAM T.E. – Mega Drive
6. KNUCKLES CHAOTIX – MD 32X
7. REBEL ASSAULT – Mega CD
8. SONIC & KNUCKLES – Mega Drive
9. ALIEN SOLDIER – Mega Drive
10. POWER RANGERS – Mega Drive

LA CURIOSIDAD DEL MES

OFFICIAL SEGA GEAR

Nadie como los americanos para sacarle rentabilidad a cualquier cosa. Ni el propio Sonic está libre del agresivo capitalismo yanky. Lo último ha sido comercializar un catálogo completo de prendas de sport y accesorios con el erizo azul como protagonista. Camisas vaqueras, cazadoras, camisetas, sudaderas, relojes y gorras ya han recibido la visita de la mascota de Sega. Por otro lado, Sega Sports también se ha apuntado a esta moda y ofrece dentro del mismo catálogo un montón de ropa deportiva con el logo de esta sección de la multinacional japonesa. Seguro que están haciendo un buen negocio.





Cuando luchar en CD es un arte

Samurai Shodown

Un juego tan espectacular como Samurai Shodown no ha podido resistirse a los encantos del CD y próximamente saldrá -puede que para cuando leáis estas líneas- una versión Mega CD de este juego de lucha entre samurais ninjas y demás artistas internacionales de la lucha.

Como probablemente sepáis ya, este Samurai es una conversión del mismo título que SNK programó para Neo Geo que, anteriormente, había visto la luz como recreativa. La encargada de realizar la programación de esta versión CD ha sido Funcom, por mediación de JVC, poseedora de la licencia para los soportes en CD de Sega. Coincide, además, que hace muy poquito tiempo que hemos podido disfrutar con la versión Mega Drive que curiosamente fue realizada por Takara. Como veis, aquel dicho que reza "los caminos del señor son inescrutables" también funciona en esto del videojuego. Bueno, dejémonos de filosofía y pasemos al juego, que es lo que verdaderamente os interesa.

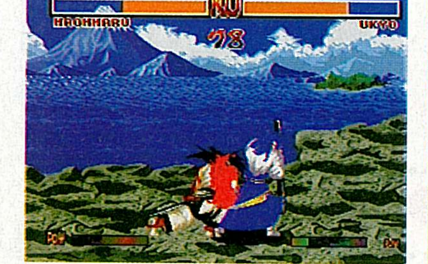
Funcom ha actualizado los gráficos de los luchadores y es posible observar mejoras a nivel de tamaño frente a la versión de 16 bits.

Doce son los luchadores que Funcom ha incluido en esta versión compacta; cada uno conserva las aptitudes que le han hecho tan famoso y su especial gama de golpes característicos. Todo ello ha sido adornado con unas secuencias animadas entre combates y la correspondiente actualización al tema de la música y los efectos de sonido con el consabido aprovechamiento de la capacidad digital del soporte. Además de estos pequeños añadidos, también se ha actualizado el sector gráficos, ofreciendo unos personajes de un tamaño algo mayor y ligeras modificaciones para los escenarios.



Entre combates, el juego os obsequiará con unas secuencias animadas que servirán de introducción para el siguiente round.











MIRA, ESCUCHA Y SIENTE LA REALIDAD



REPRODUCTOR VIDEO CD:

Que no te cuenten más películas. Ahora con Sega Saturn y su tarjeta de vídeo* puedes ver y sentir como nunca, esas películas que te han apasionado siempre. Con la tecnología en audio y video CD de Sega Saturn, descubre que el mundo del cine es otro mundo.

REPRODUCTOR AUDIO CD:

Lo tienes claro, no hay nada mejor para escuchar tu música preferida que el sistema CD de tu Sega Saturn. Rock, pop, clásica, romántica o bacalao, no importa. A partir de ahora te moverás al ritmo de tu Sega Saturn.

REPRODUCTOR PHOTO CD:

Ahora con Sega Saturn la fotografía de más alta calidad, no está reservada a los profesionales.
Con Sega Saturn y revelando de una manera sencilla y económica tus fotos en un CD, podrás visualizarlas en tu televisión y realizar toda clase de efectos: ampliar, manipular, rotar, archivar y tener una calidad insuperable en tus fotos. Serás todo un profesional de la fotografía.

Hace miles de años que estabas esperando sentir la realidad en tus videojuegos. Pues ahora no sólo jugarás, sino que podrás ver todas las películas, escuchar todos los discos, y ser todo un profesional de la fotografía tocando la más absoluta realidad bajo la avanzada tecnología CD. En Sega Saturn la realidad vive dentro.

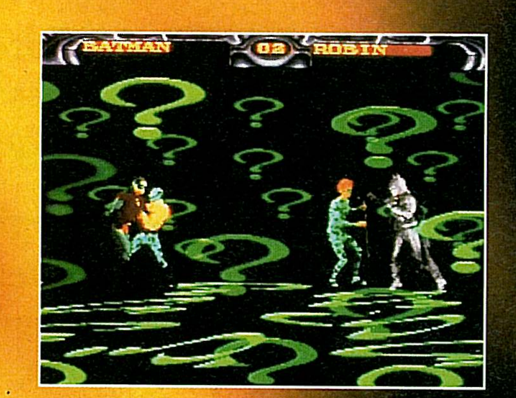
Disponible a partir de Octubre 95


JUEGATE
Lo estabas esperando y ya está aquí. Sega Saturn te saca de la tumba en la que dormías para despertarte al mundo de los videojuegos más sorprendentemente reales.
Con tres procesadores Risc de 32 bits trabajando en paralelo, 5 procesadores adicionales, más de 16 millones de colores en pantalla, 500.000 polígonos por segundo y un software exclusivo, la experiencia Sega Saturn es PELIGROSAMENTE REAL.
SEGA SATURN
Virtua Fighter
DAYTONA USA
Prepárate a recibir el impacto más fuerte de tu vida. Una vez más AM2 lo ha conseguido. El famoso equipo de programación japonés ha logrado realizar una perfecta conversión a Sega Saturn de este simulador de carreras líder absoluto en las salas recreativas.
Mientras otras consolas de "última generación" sufren para reproducir en pantalla unos pocos coches, Sega Saturn es capaz de mostrar simultáneamente los 40 del arcade original.
Impresionantes gráficos, máxima jugabilidad, sonido envolvente y nuevas opciones que hacen todavía más difícil y apasionante esta carrera donde la realidad corre a más de 200 kilómetros por hora.
41


LA VIDA
VIRTUA FIGHTER
Ya puedes dejar el gimnasio, la recreativa de mayor éxito en Japón, el gran clásico de los juegos de lucha está a punto de invadir tu hogar.
Programado por el mismo equipo y fiel a la recreativa en todos los aspectos, la conversión a Sega Saturn presenta los ocho personajes incluído el jefe Dural, manteniendo todos los movimientos de la versión arcade, 8 niveles de escalofriante duración y un sonido que impactará tu cerebro antes que los mortíferos golpes lanzados desde la realidad de tu sistema Sega Saturn.
El mítico equipo de programación AM2 ha hecho de Virtua Fighter el único juego de lucha en el que merece la pena que gastes tu tiempo.
DAYTONA USA
SEGA SATURN
SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE REAL

BATMAN

Es la película del verano, se llama "Batman Forever" y está batiendo records de taquilla. Acclaim adquirió en su día la licencia para consolas y por ello, fuimos invitados a visitar Probe Software y conocer de cerca el proceso de programación.

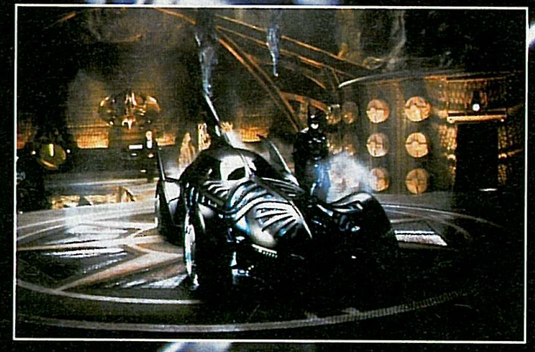




Probe Software ha hecho uso extensivo de las nuevas técnicas de programación para crear un beat'em up con personajes digitalizados y escenarios sacados de la misma película. Todo bajo la atenta supervisón de Acclaim y Warner Bros.



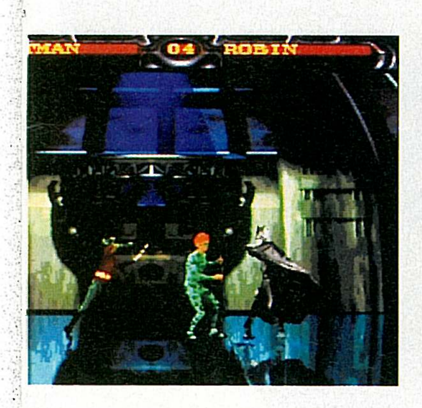
Val Kilmer e Batman y Chris O'Donnell Robin; los papeles de malos son encarnados por Tommy Lee Jones como "Dos Caras" y Jim Carrey como "Enigma". Un reparto de lujo para una película con unos efectos especiales impresionantes.





FOREVER

Acclaim, Probe Software y Warner Bros vuelven a atacar con el hombre murciélago





Los sprites serán actores de carne y hueso que han sido digitalizados mediante técnicas especiales e incorporados sobre el escenario gracias a la técnica de la pantalla azul, como ocurre en las emisoras de TV y los meteorólogos.

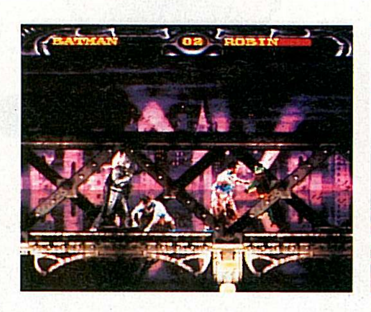
Situadas al sur de Londres, en Surrey, las oficinas de **Probe Software** ocupan la primera planta de un moderno edificio. Entrar en sus dependencias es acceder al mundo del éxito en el sector del entretenimiento. De sus laboratorios de programación han salido títulos como **Primal Rage**, la serie **Mortal Kombat**, **Hulk**, etcétera. Amén de que traban para la élite mundial: **Sega**, **Electronic Arts**, **Acclaim**... A requerimiento de esta última están actualmente programando de las versiones para 16 y 32 bits de «Batman Forever».

Codo a codo con la Warner

El filme pertenece a la compañía **Warner Bros**, por lo que la major ha supervisado todo el proceso de creación del cartucho. También ha cedido los estudios de rodaje de la película para lo que los chicos de Acclaim y Probe tuvieran la mejor información para revivir las aventuras del héroe alado. Por ello, escenas como la del **Batmóvil** o armas como los **batarangs** son cien por cien iguales a las de la película.

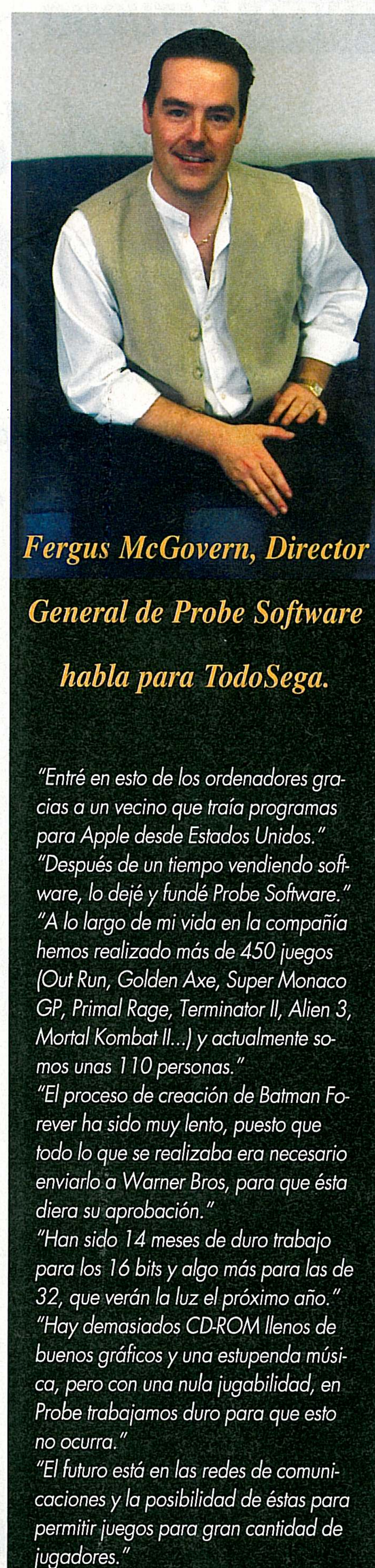
Un cartucho mixto

En las oficinas de Probe tuvimos ocasión de probar una versión sin terminar del cartucho, que será una mezcla de **beat'em up** y juego **arcade-plataformas**. En ella, hasta dos jugadores podrán tomar parte simultáneamente -como Batman y Robin- ofreciéndose la oportunidad de actuar cooperativamente o competitivamente (ambos jugadores se ayudarán para terminar la aventura, amistosamente o pegándose entre ellos). Además, habrá un modo especial en plan **juego de lucha** en el que será posible enfrentarse a **todos los enemigos** del juego, incluyendo los jefes **Dos Caras** y **Enigma**. Todo acompañado de unos gráficos de película y una banda sonora tomada del filme original.









Fergus McGovern, Director General de Probe Software habla para TodoSega.

"Entré en esto de los ordenadores gracias a un vecino que traía programas para Apple desde Estados Unidos."
"Después de un tiempo vendiendo software, lo dejé y fundé Probe Software."
"A lo largo de mi vida en la compañía hemos realizado más de 450 juegos (Out Run, Golden Axe, Super Monaco GP, Primal Rage, Terminator II, Alien 3, Mortal Kombat II...) y actualmente somos unas 110 personas."
"El proceso de creación de Batman Forever ha sido muy lento, puesto que todo lo que se realizaba era necesario enviarlo a Warner Bros, para que ésta diera su aprobación."
"Han sido 14 meses de duro trabajo para los 16 bits y algo más para las de 32, que verán la luz el próximo año."
"Hay demasiados CD-ROM llenos de buenos gráficos y una estupenda música, pero con una nula jugabilidad, en Probe trabajamos duro para que esto no ocurra."
"El futuro está en las redes de comunicaciones y la posibilidad de éstas para permitir juegos para gran cantidad de jugadores."
"Nuestro proyecto más inmediato es FIFA Soccer para 32X, que será mucho mejor que la versión de 3DO."

Llegó la hora de la verdad

Para cuando este número de TodoSega vea la luz, Saturn llevará ya un par de semanas a la venta, para ser exactos desde el 7 de Julio. Conozcamos los secretos del lanzamiento sorpresa del año.

Los Periféricos



Adaptador 6 jugadores

P.V.P.: No disponible
Con él, los partidos de «Victory Goal» ya no serán lo mismo. Hasta seis jugadores podrán conectarse a una Saturn gracias a él.

El mes pasado dábamos cuenta del anuncio y posterior puesta a la venta de Saturn en los Estados Unidos por parte de Sega of America. Todo esto ocurría coincidiendo con el E3 de Los Angeles, la feria más importante del sector de los últimos años. Tal anuncio pillaba por sorpresa a todo el mundo, pues la consola estaba anunciada para el mes de septiembre; posteriormente Sega desmentía todos los rumores acerca de un adelanto sorpresa del lanzamiento para Europa. Pero **llegó el 17 de Junio y Sega volvió a repetir la historia** Mega Drive en Europa: anunciaba que el **día 7 de Julio**, con un lanzamiento simultáneo en todo el viejo continente, **su nueva consola de 32 bits, de nombre Saturn**, estaría a la venta.

Tres meses antes que nadie

Todo esto echaba por tierra las predicciones que continuamente se realizaban desde la prensa especializada del sector, incluidos nosotros, que daban como segura la fecha del 2 de Septiembre como válida para la venta de la consola. **Adelantarse a los demás ha sido siempre una de las constantes en la vida de Sega**. Hace varios años



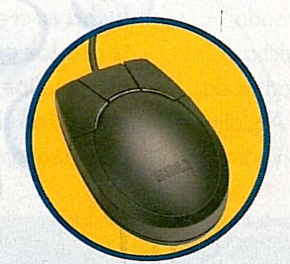
Virtua Stick

P.V.P.: 6.900 pts.
Es un joystick con 8 botones y rapid fire. Los combates de «Virtua Fighter» son elevados a una nueva dimensión.



Tarjeta auxiliar de memoria

P.V.P.: 8.000 pts.
Sus 512 K de RAM os permitirán grabar vuestras partidas sin preocuparos de si hay o no espacio en la memoria de Saturn.



Ratón

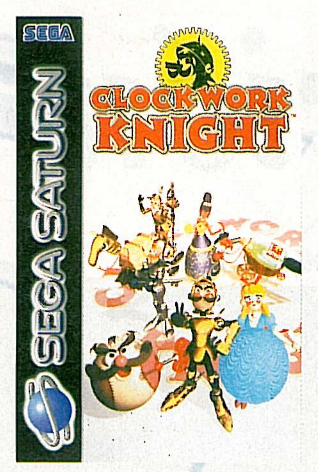
P.V.P.: No disponible
Para explotar los futuros «Sim City 2000» o «Myst» nada como este gracioso ratón que ofrece además tres botones.



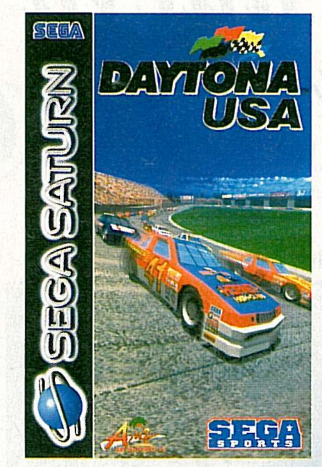
Arcade Racer

P.V.P.: 9.900 pts.
El periférico ideal para jugar a «Daytona USA» o el futuro «Sega Rallye». Incorpora todos los botones del pad normal.

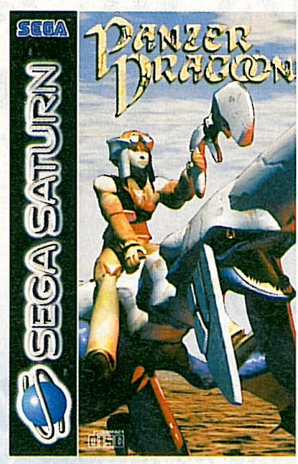
Los primeros títulos



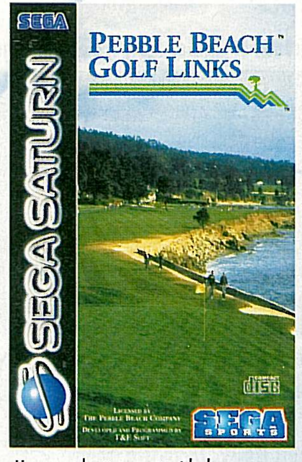
Aventuras de un caballero mecánico en busca de su dama del reloj; plataformas tridimensionales.
P.V.P.: 9.900 pts



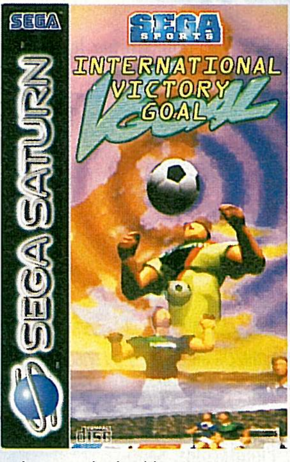
El archiconocido éxito de las recreativas estará disponible desde el primer momento.
P.V.P.: 11.900 pts



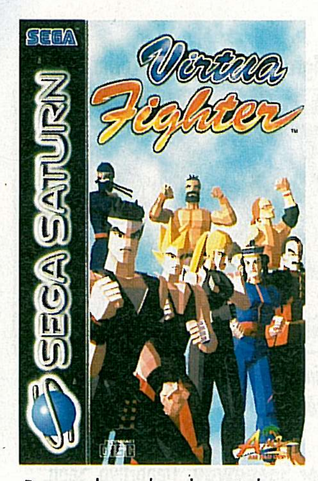
Este increíble shoot'em up llegará en agosto, para llenar el verano de calidad en todos los sentidos.
P.V.P.: 9.900 pts



Una excelente oportunidad para jugar el golf en campos digitalizados sin salir de casa
P.V.P.: 8.900 pts.



A la venta desde el lanzamiento inicial, será el primer fútbol para la nueva generación de consolas.
P.V.P.: 9.900 pts



Poco queda por decir de un título que ha deslumbrado en recreativa y llega ahora en versión casera.
P.V.P.: Incluido en el pack inicial

fue Mega Drive contra Super Nintendo, ahora ha ganado la batalla inicial contra PlayStation, 3DO ó Ultra 64, por lo menos en nuestro país. Sin embargo, ahora es cuando llega la hora de la verdad y será cuando veremos si realmente el público está preparado para la llegada de las nuevas consolas.

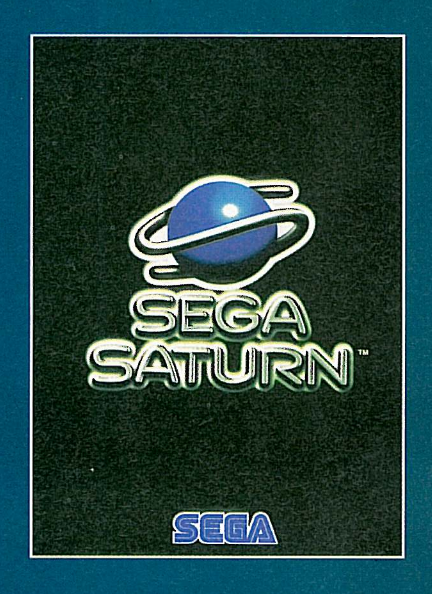
El lanzamiento

El día 7 de Julio se pondrá a la venta Saturn, con un precio recomendado de 79.900 pts. En sí, integra una **máquina de videojuegos de última generación**, un **reproductor de Audio CD**, un **reproductor de Foto CD** (necesario adquirir software adicional por separado), un **visionador de película digitales** en formato **VideoCD** (con la compra del cartucho MPEG) y también es posible utilizarla para **CD+G**, **CD Karaoke** o **E-Book**.

En estas mismas páginas podréis encontrar información y precios -recomendados, nunca definitivos- de los **periféricos y los primeros juegos** disponibles. En la página siguiente observaréis imágenes de la futura biblioteca de juegos para Saturn. En resumen, Sega nos acerca el futuro para hacerlo una realidad desde ya mismo.

Saturn supone una nueva dimensión para el universo de los juegos; además, es una revolución tecnológica.

El ojo nipón

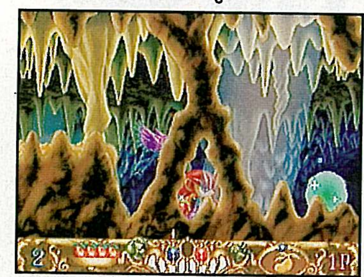


El mes pasado os hablaba acerca de un futuro «Theme Park» para Saturn, que efectivamente me ha sido confirmado por parte de mis colegas ingleses, espero que este anuncio llene de satisfacción a los miles y miles de seguidores, a nivel mundial, que posee este juego de Bullfrog.
Sin embargo, la noticia del mes en Japón era otra: Sega decidía bajar un 20% el precio de su Saturn. La razón: pasar del millón de unidades vendidas le permite reducir costes en fabricación y así ofrecer un producto más competitivo, aunque me temo que las razones son otras, más bien llamadas Sony y que responden al anuncio por parte de ésta de una reducción en el precio de su PlayStation de un 25%.
Aunque hay que reconocer que lo que ha hecho Sony ha sido fabricar una nueva máquina retirando aquellos puntos que consideraba poco atractivos para el usuario, como por ejemplo la salida de S-Video.
Lo que está claro es que el mercado de las consolas de nueva generación se inclina por el lado Sega.
En un orden menor, también ha sorprendido la sorpresiva aparición de una edición especial de Virtua Fighter llamada «Virtua Fighter Remix».
Como siempre, vosotros seréis los primeros en tener la información y en la próxima página podéis observar unas imágenes en exclusiva.

Juegos de la nueva generación

Saturn es, en esencia, una máquina de videojuegos. Y como tal el software de entretenimiento no faltará. Veamos algunos proyectos futuros.

Astal. Plataformas. Sega



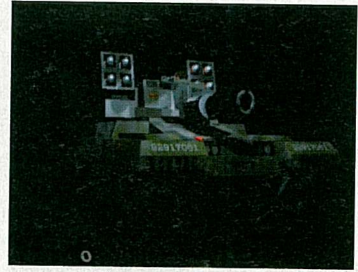
Plataformas tridimensionales con efecto zoom y unos colores increíbles.

Daedalus. Arcade. Sega



El primer arcade tipo «Doom» ofrecerá acción a raudales y buena banda sonora.

Shellshock. Acción. Core Design



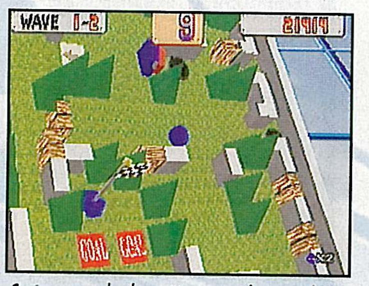
Core se estrenará en Saturn con un juego de acción tipo «Thunderhawk».

S. Fighter: The Movie. Lucha. Capcom



El primer SF para 32 bits será digitalizado y estará basado en la película homónima.

Tama. Puzzle. Time Warner Interactive



Curiosa mezcla de acción y puzzle para dirigir una pelota por un tablero lleno de trampas.

Virtual Hydlide. Rol/Aventura. Sega



Aventuras en un universo lleno de peligros con vídeo digitalizado y mucho rol.

Virtua Racing. Deportivo. TWI



La recreativa que inició la revolución poligonal también llegará a Saturn.

Cyber Speedway. Deportivo. Sega.



Digno sucesor del Daytona, gustará a los amantes de la velocidad.

Bug. Plataformas. Sega



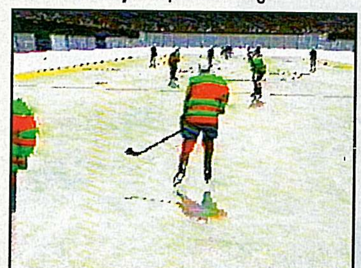
Más plataformas tridimensionales protagonizadas por un insecto verduzco.

Sega Rally. Deportivo. Sega



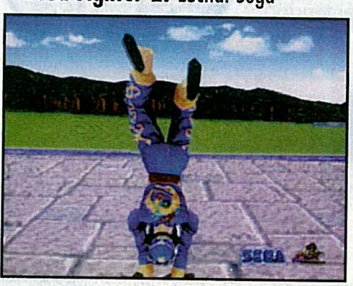
La recreativa más esperada ofrecerá una opción para dos jugadores y pantalla partida.

NHL Hockey. Deportivo. Sega



El deporte del hockey encontrará su máximo exponente en este compacto.

Virtua Fighter 2. Lucha. Sega



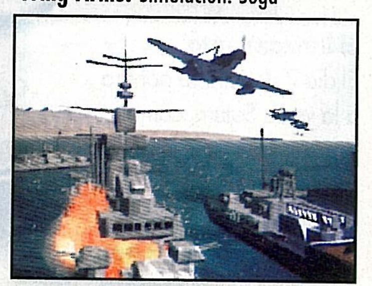
Nuevo sistema operativo y texturas para una nueva recreativa de éxito.

Virtua Cop. Acción disparo. Sega



El policía del siglo XXI lucirá su palmito, recién llegado de recreativa, en Saturn.

Wing Arms. Simulación. Sega



Otra recreativa que llegará a los 32 bits de Sega: shoot'em up tipo II Guerra Mundial.

Virtua Fighter Remix

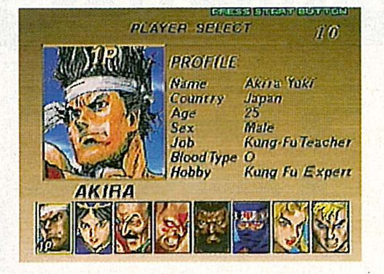
Nuevos aires para VF

Sega no deja de trabajar continuamente para mejorar sus productos. Como muestra, baste este Virtua Fighter Remix que hoy os mostramos. AM2 ha retocado el original y nos ofrece lo que debería haber sido la versión de Saturn: mapeado de texturas y polígonos que no desaparecen. El trabajo realizado es fenomenal y es posible distinguir hasta los dedos y facciones de la cara de los luchadores. Próximamente ampliaremos la noticia con más información.

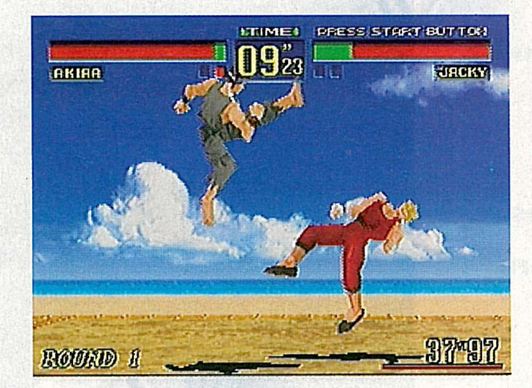
Como podéis observar en estas imágenes, los luchadores han perdido su apariencia cuadrada y son más reales.







AM2 nos sorprende con una maravillosa nueva edición de Virtua Fighter. Ahora sí que ya es igual a la recreativa.





Además de las texturas, los luchadores han aumentado un 25% su ya de por sí gran tamaño, llenando casi la pantalla.









Crónica de un lanzamiento sorpresa

El pistoletazo de salida para SegaSaturn en España se dio el 21 de Junio con una rueda de prensa en un céntrico hotel de Madrid. Actuaron como maestros de ceremonia los Directores Generales de Sega Europa y Sega España, que hablaron acerca de la máquina y expresaron sus intenciones de vender, en nuestro país, alrededor de 45.000 unidades en los próximos seis meses. Allí mismo pudimos disfrutar con algunos de los nuevos títulos de Saturn.
Al día siguiente, fuimos invitados a una particular fiesta para presentar oficialmente Saturn a los profesionales del sector. Fue una velada muy agradable y llena de futuro.



A vuestra derecha, Malcom Miller y José Angel Sánchez, Directores Generales de Sega Europa y Sega España respectivamente, hablan durante la rueda de prensa del lanzamiento de Saturn.





Nos invade la acción total

- Saturn
- Andromeda
- Agosto

Saturn es ya una realidad y juegos como «Panzer Dragoon» llegarán muy pronto. Para los neófitos, será un shoot'em up pero con características muy peculiares: totalmente tridimensional y con una música alucinante, todo ello aderezado con grandes dosis de jugabilidad.

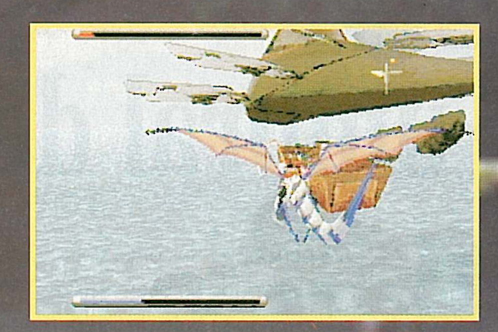
Concebido inicialmente como un shoot'em up, este juego marcará un hito dentro del género envolviendo al jugador en una acción trepidante que abarcará los 360 grados que forman parte del espacio tridimensional que todos conocemos.

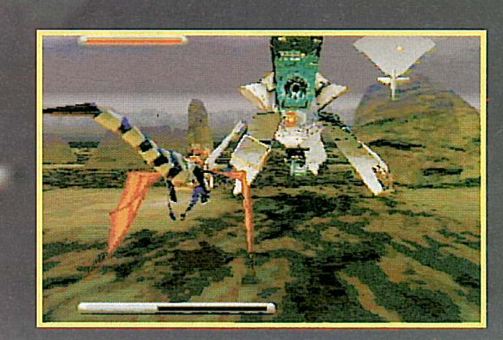
La historia nos colocará como jinetes de un poderoso dragón azul que se enfrentará en solitario contra un ejército entero, milenios después de que la raza humana sucumbiera a una hecatombe total en forma de guerra. Tal desequilibrio de fuerzas podría acobardar a cualquiera, pero nuestro dragón acorazado y su montura (vosotros mismos) tendrán recursos más que suficientes para solventar estos "pequeños contratiempos".

Para ayudaros en la misión dispondréis de un pequeño radar que os avisará del número y posición de los enemigos pero derribarlos será cosa vuestra. Siguiendo la onda VR, habrá un total de tres vistas de los acontecimientos y podréis girar el punto de mira de nuestro arma alrededor sin límite físico, con un control total de la situación. Del porcentaje de acierto en el tiro dependerá que posteriormente podráis continuar con vuestra épica hazaña para liberar a la raza humana de una segunda catástrofe. Serán siete fases llenas de enemigos para un compacto que dará mucho que hablar de Saturn y su calidad.

Panzer Dragoon









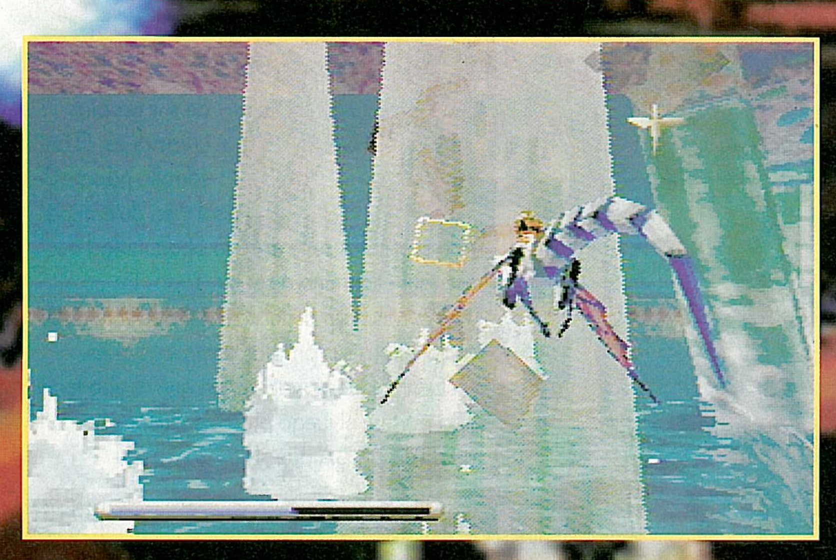
Belleza gráfica y jugabilidad irán unidas en un solo juego.

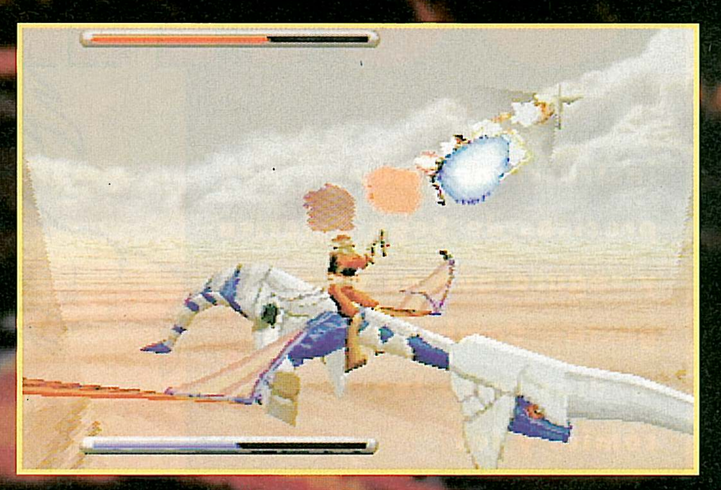


Concebido inicialmente como un shoot'em up, este juego marcará un hito dentro del género envolviendo al jugador en una acción trepidante que abarcará 360 grados.



Por primera vez en una consola, será posible disparar en todas las dimensiones del espacio, ampliando el horizonte de jugabilidad hasta el infinito.

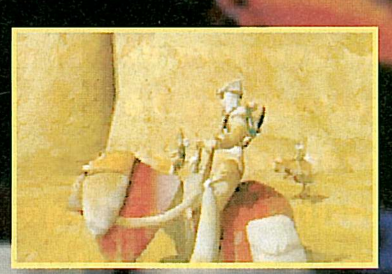




Team Andromeda ha creado un compacto fantástico en todos los sentidos; como ocurre con Saturn, los gráficos y la presentación son de otra galaxia.







La secuencia de introducción será casi una película de cinco minutos de duración.

Cruzando el umbral del papel

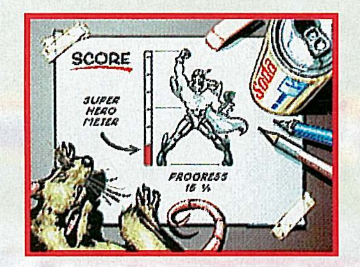
- Mega Drive
- Sega
- Septiembre

Es uno de los juegos más originales de los últimos tiempos. Ha sido programado siguiendo instrucciones muy precisas de Sega América y seguro que os va a gustar. Combinando dos medios como los cómics y los videojuegos, «Comix Zone» ofrecerá un beat'em up y una especie de aventura dentro de un cartucho de 16 poderosos megas. Lástima que no llegará hasta después del verano y, de momento, sólo para Mega Drive.

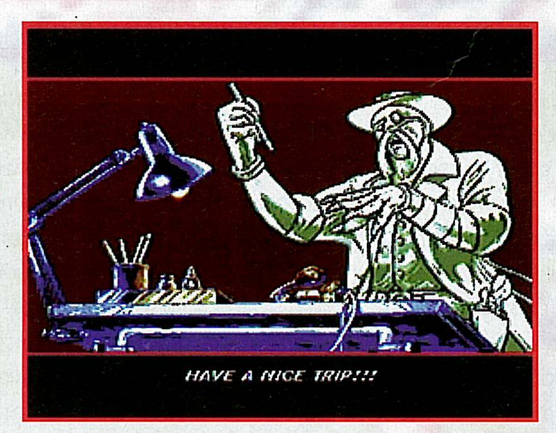
Comix Zone

Los personajes de cómic siempre han dado un buen resultado cuando se trata de trasladarlos al mundo de las consolas. Superman, Batman, Astérix o el mismo Spirou son un buen ejemplo de ello. Pero, ¿y si trasladásemos a los dibujantes en vez de a los dibujos?. ¿Os imagináis a estos trabajadores de la tinta pasando por las penurias de sus creaciones...?. El planteamiento es original y por eso Sega nos va a mostrar el desenlace de este argumento en un nuevo cartucho de 16 megas. «Comix Zone» será su nombre y si bien tendrá la apariencia de un beat'em up clásico, no se parecerá a nada visto hasta ahora. Lo más llamativo de este juego será sin duda la apariencia de los escenarios que representarán una hoja de cómic dividida en viñetas. Cada una de éstas supondrá un nuevo reto para su protagonista, un dibujante que ha cambiado de trabajo gracias a la mala uva de un personaje dibujado por él. Unas veces podrá salir del lío resolviendo problemas de tipo puzzle pero otras necesitará de sus patadas y puñetazos para librarse de sus propias creaciones. El desarrollo no será lineal y en determinadas ocasiones se le dará la oportunidad de escoger el camino a seguir. Todos los caminos conducirán al final de la fase, pero cada atajo tendrá sus propias complicaciones.

Estamos deseando ver en qué acaba todo esto porque el juego promete muchas horas de diversión. ¿A que sí?.







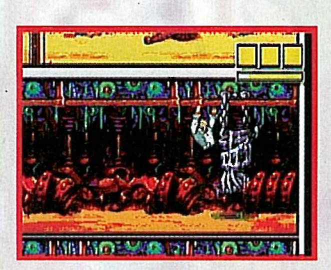
Por avatares del destino, el dibujante se ha visto convertido en héroe y el héroe en villano. ¿Quién acabará con tal dualidad? Sólo tú.



Aunque observéis que los textos de pantalla se encuentran en inglés, el juego será totalmente traducido a nuestro idioma.







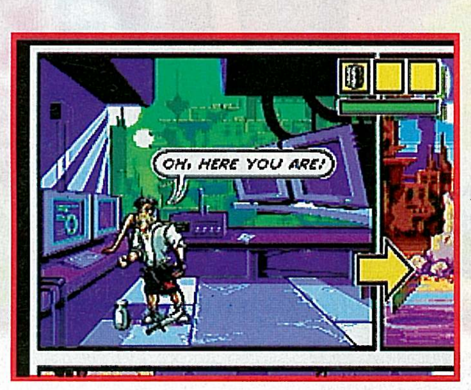
Lo más llamativo de este cartucho será, sin duda, la apariencia de los escenarios. Representarán una hoja de cómic dividida en viñetas, con el característico trazo de este tipo de publicaciones.







En las imágenes que os mostramos se observa la alta calidad gráfica y el "look" de cómic electrónico de este futuro juego.







Heh-heh... Hm... yeh... Uhh...

- Mega Drive
- Viacom
- Septiembre

Estos televisivos personajes son la bomba, saltaron a la fama desde el MTV y son la piedra de lanza para Viacom New Media en nuestro país. Serán, además, el estreno de CIC Video como distribuidora de cartuchos. El cartucho nos llegará el próximo mes de septiembre en versión MD; más adelante, también habrá una versión GG.

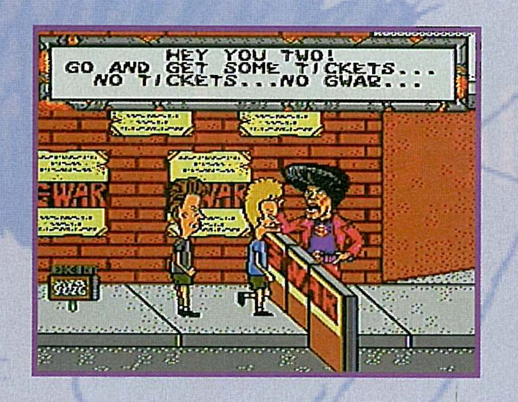
Beavis & Butt-Head

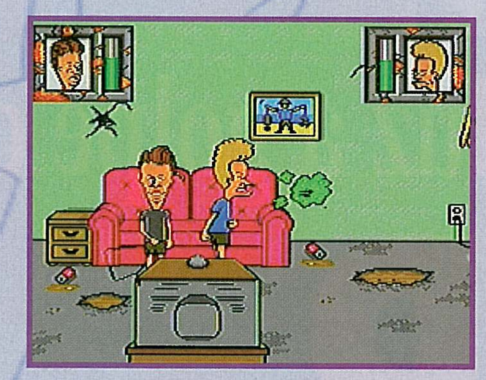
El "mal gusto" está más de moda que nunca. Tras las "ruidosas" apariciones consoleras de «Ren & Stimpy» y las exhibiciones de «Boogerman», pocas cosas han aparecido en el mercado capaces de conmocionar las conciencias. Parece que esta situación va a cambiar en cuanto nos lleguen las aventuras de dos tipos que hacen de la grosería un modo de vida. Sus nombres son Beavis y Butt-Head y saltaron a la fama desde las pantallas de televisión de medio mundo, primero como curiosos presentadores de la MTV y después como protagonistas absolutos de una serie de dibujos animados.

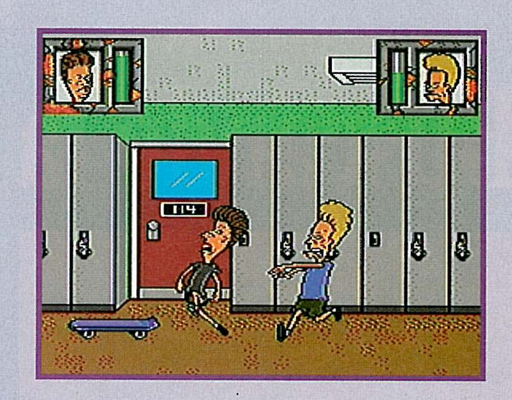
Pues bien, esta singular pareja va a llegar a la MD en breve dispuesta a sacar lo peor de cada uno. Para mayor seguridad vendrán comprimidos en un cartucho de 16 megas y sus correrías irán encaminadas a recuperar los fragmentos de dos entradas para el último concierto de música "underground".

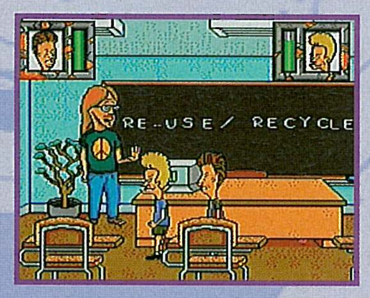
En su largo camino hacia el local, estos dos elementos tendrán que recoger objetos que les servirán para resolver puzzles. La resolución de estos problemas de lógica les abrirá nuevos caminos y así podrán acceder a un total de 7 escenarios todos ellos plagados de guiños simpáticos.

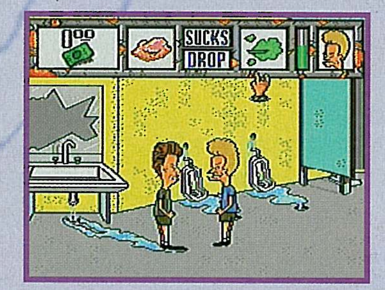
Tampoco habrá que perderse el arsenal defensivo de este dúo ya que incorporará elementos "ruidosos" de muy poca educación y artículos sorprendentes como sierras mecánicas o ametralladoras lanzadoras de ventosas. Para los interesados, comentaremos que existirá un modo dos jugadores en el que cada uno controlará las evoluciones de uno de estos peculiares "bandarras".





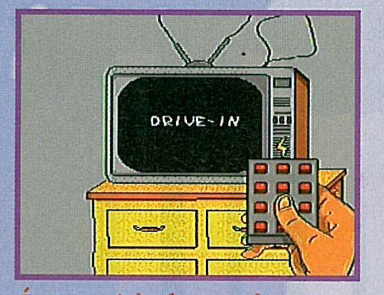




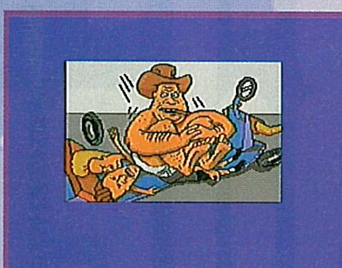




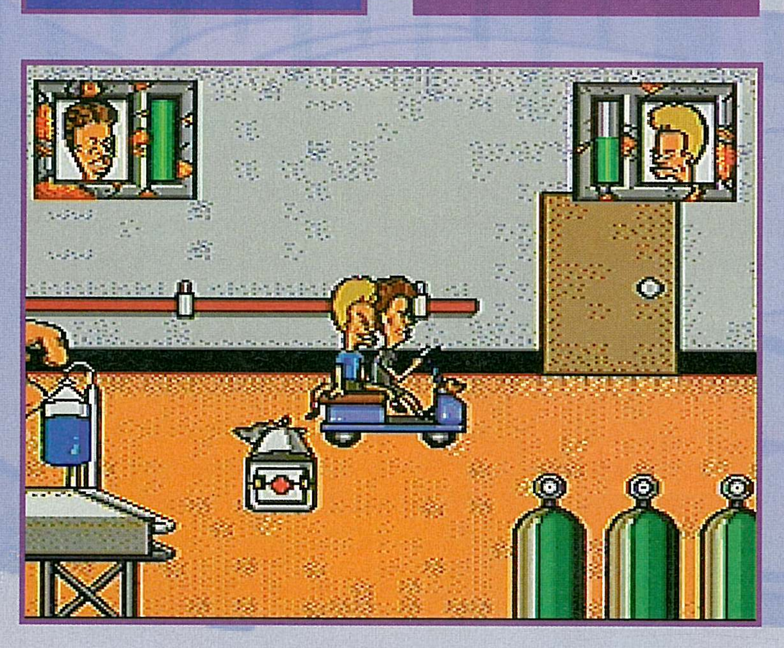
Las entradas que tiene en la cabeza el director del colegio serán las culpables de que estos "tiernos jovencitos" se metan en tantos líos.



Ésta será la forma de acceder a las distintas fases.



Sus nombres son Beavis y Butt-Head y saltaron a la fama desde las pantallas de televisión de medio mundo, como presentadores de la MTV.





Los modales de Beavis & Butt-Head dejan mucho que desear como estas imágenes ponen de manifiesto.

MEGA PREVIEW

Buscando la luz a golpe de espada

- Mega Drive
- Treasure
- Septiembre

Tras pasar con éxito el test de las plataformas y los arcades, Treasure vuelve a la carga en un género totalmente nuevo para ella: el rol. «Light Crusader» será un cartucho de 16 megas para Mega Drive totalmente traducido al castellano. Ya sabéis, en septiembre, rol del bueno en 16 bits.

Light Crusader

Después de que «Shining Force II», «Soleil» y «Story of Thor» viesen la luz en los últimos meses, sólo faltaba que llegase «Light Crusader» para formar el mejor póker de ases de la historia de los JDR para Mega Drive. Esta excelente jugada por parte de Sega está a punto de ser una realidad ya que éste último (anteriormente conocido como Relayer) saldrá, sin duda alguna, el próximo mes de Septiembre.

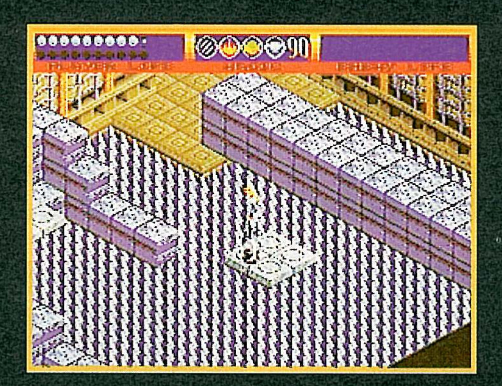
Treasure (autora también de «Gunstar Heroes» y «Dynamite Headdy») apadrinará esta joya de las aventuras y gracias al estupendo aprovechamiento de sus 16 megas, tendrá reservado con seguridad un lugar entre los grandes juegos del año.

Para empezar con buen pie, este cartucho contará desde el principio con dos ventajas respecto a cualquier otro competidor: su perspectiva isométrica al estilo del «Landstalker» y su segura traducción al castellano. Cualquiera de estas cualidades por sí sola ya sería suficiente, pero es que aún habrá más sorpresas. De aperitivo, un argumento interesante, con buenos buenísimos y malos malísimos. Magia y espada, enemigos monstruosos y con un previsible final feliz para recompensar a los más intrépidos. Vamos, lo que nos gusta a todos a la hora de ponernos a jugar.

De primer plato, unos gráficos rebosantes de color y con un detalle increíble. De segundo una música alucinante en estéreo y adornada con muchos efectos especiales. Y finalmente como postre, sus 15 niveles y sus cientos de habitaciones repletas de puzzles y rompecabezas.

No sé vosotros, pero lo que es yo, es que estoy deseando echarle la mano encima, porque «Light Crusader» será el típico juego que incite a jugar una y otra vez divirtiendo tanto a los fanáticos del rol como a los entusiastas de los arcades. Por lo menos la espera no será muy larga...









Los enemigos, además de ser muy numerosos, tendrán ese punto justo de "dureza" que siempre agrada a los aficionados.

Este cartucho contará desde el principio con dos ventajas respecto a cualquier otro competidor: su perspectiva isométrica al estilo «Landstalker» y su segura traducción al castellano.



Las armas no faltarán en este cartucho.

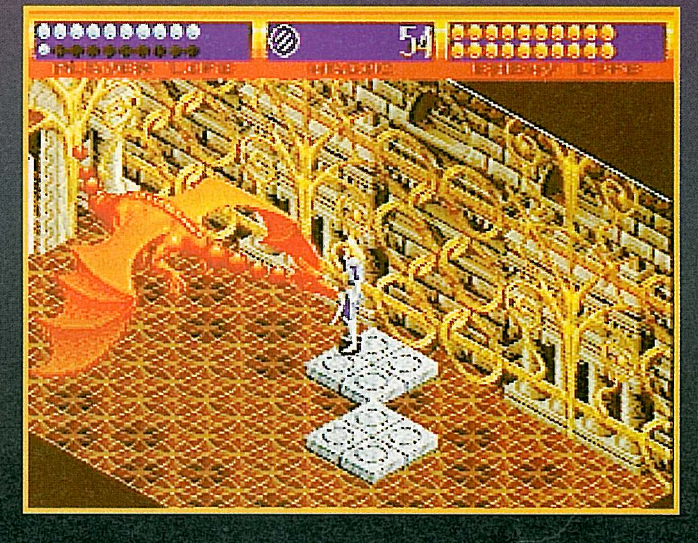




La pantalla del inventario os mostrará todos los objetos que llevéis encima, tales como llaves, pociones o comida.



En muchas ocasiones será necesario dejar a un lado la espada y preparar las neuronas para poder salir airoso de las habitaciones.





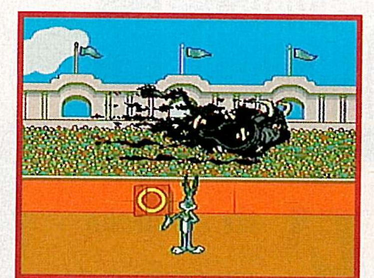


Mi reino por una zanahoria

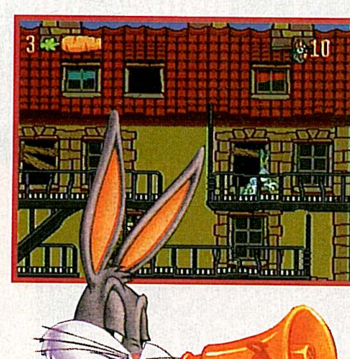
«Bugs Bunny Double Trouble»

- Mega Drive
- Sega
- Septiembre

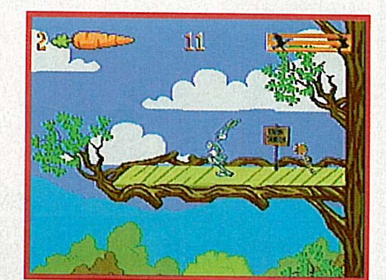


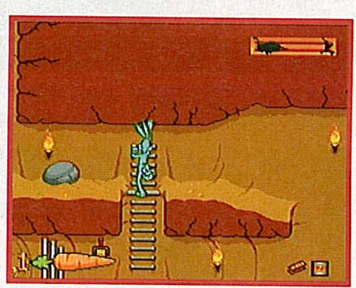


El juego recordará mucho a la serie animada.

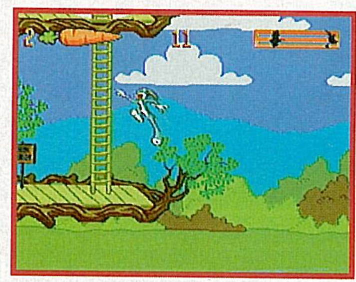








Toda la gracia de Bugs estará en el cartucho.





El conejo de la suerte hará una parada en su carrera cinematográfica para protagonizar en septiembre un cartucho, plataformero para más señas, que promete ser la sensación de la temporada. Elmer Gruñón, Silvestre, el Pato Lucas y Taz ya han confirmado su asistencia, pero no se descarta la aparición de otros compañeros de Bugs Bunny. Conociendo a los chicos de la Warner habrá que ir preparándose para algo "fuerte" con gráficos súper graciosos y jugabilidad total. Esperaremos con impaciencia, Bugs, te queremos.

La justicia del futuro

«Judge Dredd»

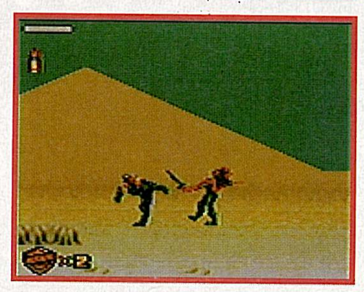
- Game Gear
- Acclaim
- Agosto





Arrestar malhechores será una de nuestras misiones.



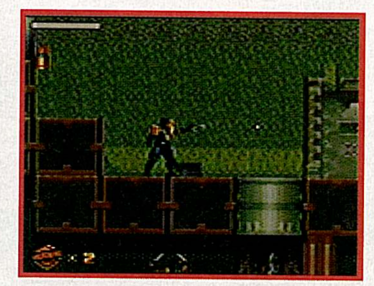


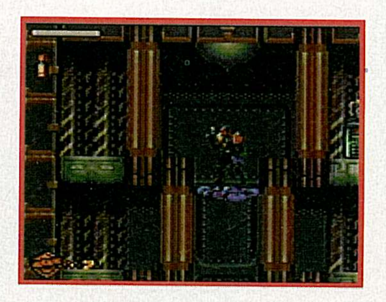
Hacer cumplir la ley no será nada fácil.

La pacificación de Mega-City One volverá a ser cosa nuestra gracias a la conversión portátil que realizará Acclaim de las aventuras de este héroe del cómic .
Con una línea argumental muy similar a lo que pudimos ver en Mega Drive, este cartucho nos meterá de lleno en una ciudad caótica de un futuro desolado tras la guerra nuclear.
A base de tiros deberemos "limpiar" las calles de tipos indeseables, a la vez que buscaremos pruebas de nuestra inocencia en la realización de un extraño crimen perpetrado por nuestros enemigos. Acción y plataformas se combinarán para mantenernos pegados a las pequeña pantalla de la Game Gear durante muchas horas. A esto contribuirán tanto el apartado gráfico como un desarrollo basado en la resolución de misiones con un objetivo principal y otro secundario





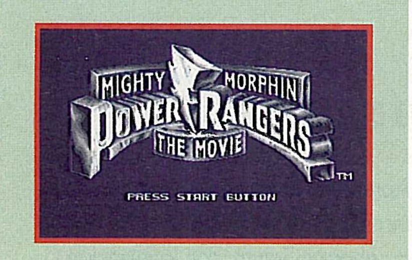




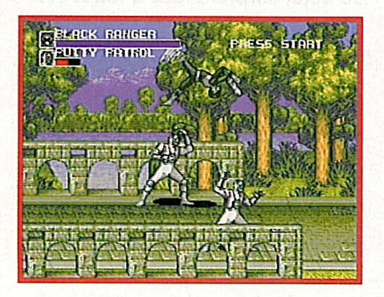
Beat 'em up de serie B

«POWER RANGERS II»

- Mega Drive
- Banpresto
- Septiembre

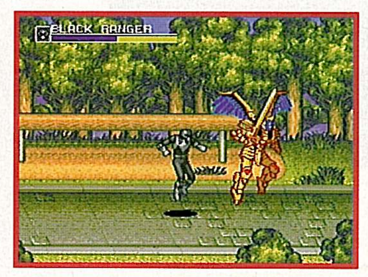






Con la seguridad que da el estar apoyado por una película a punto de estrenarse, los Power Rangers vuelven al ataque. Su próxima aventura aterrizará por nuestras tierras en septiembre y consistirá en un beat 'em up clásico de avance horizontal. Banpresto repetirá en la producción y el juego estará protagonizado por los 6 Power Rangers. A la hora de jugar podremos escoger a cualquiera de ellos aunque también existirán fases en las que tomaremos el control del poderoso Megazord. El cartucho tendrá 16 megas e incluirá una interesante opción de dos jugadores. Ya puede ir preparándose Rita Repulsa...

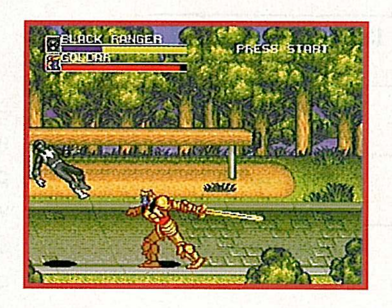




La cooperación entre los dos jugadores será vital.



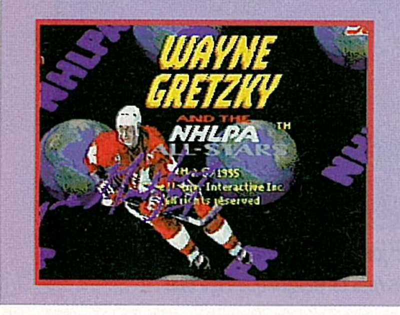




El mejor refresco de verano

«WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL STARS»

- Mega Drive
- T.W.I.
- Agosto

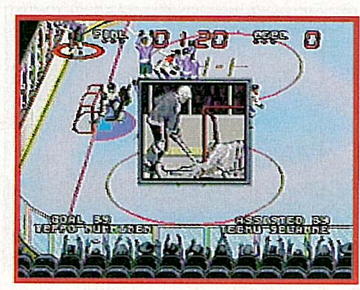


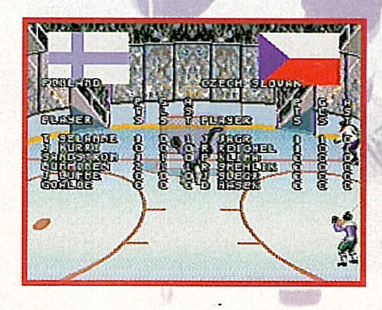
El remedio perfecto para los calores veraniegos está a punto de llegar hasta nosotros. Nada más refrescante que un partidito sobre hielo para olvidarse de los agobios estivales y eso es precisamente lo que Time Warner Interactive nos ofrecerá con este juego que llevará por padrino al mito del hockey Wayne Gretzky. De uno a cuatro jugadores (gracias al 4 Way Play) podrán disfrutar de toda la emoción de este deporte mientras recrean su vista con escenas reales digitalizadas. Una batería se encargará de mantener guardada toda la información referente al desarrollo de las múltiples competiciones que podremos disputar con cualquiera de los 32 equipos disponibles.

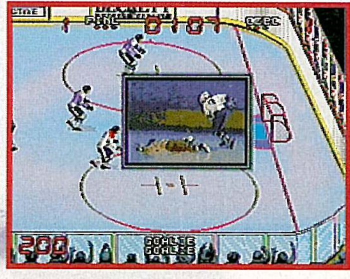




32 equipos estarán a nuestra disposición.

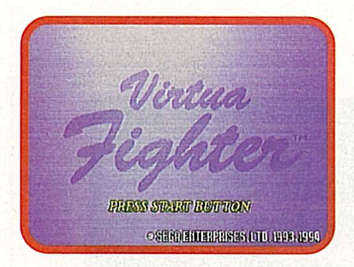






El juego mostrará escenas reales digitalizadas en ciertos momentos.





Sega

Lucha

Megas: CD-Rom

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: -

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: Inf.

Password: No

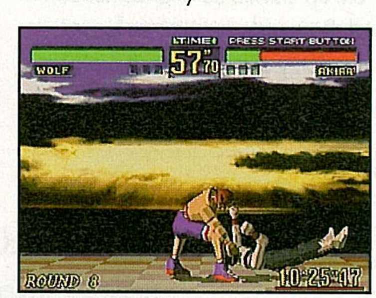
Batería: Sí

Luchadores: 9

Virtua

La cuadratura del círculo

Tras el anuncio por parte de Sega del soporte de nueva generación llamado Saturn, nada como ofrecer a sus futuros usuarios la posibilidad de disponer de la biblioteca de juegos más amplia y exitosa que una compañía puede ofrecer: las recreativas, cuna de todo la revolución del sector del entretenimiento y del ocio casero. Sega posee una gran herencia en ese sector y su primer título Saturn -incluido en el pack inicial- así lo demuestra: «Virtua Fighter». En su momento fue un revulsivo para el sector: abandonaba los tradicionales sprites para ofrecer unos luchadores tridimensionales realizados a base de polígonos. Por si no fuera suficientemente complejo a nivel técnico, los colocó además sobre un tatami también tridimensional. Pero los combates se realizaban en dos planos, permitiendo desplazamientos laterales y en altura.



Aprendida la lección y superada su técnica con «Virtua Fighters 2», llega ahora a Saturn, con la intención de dejar sorprendidos a todos sus felices poseedores.

El juego es calcado al de la recreativa así que poco os podemos contar que no sepáis ya: lucha uno contra uno hasta llegar al enemigo final de nombre Dural; o lucha junto con otro jugador en un particular modo VS que al final os permitirá conocer los resultados totales en un muy detallado cuadro resumen.

Toda la producción está perfectamente realizada, sorprendiendo por la calidad general y la habilidad que muestra el nuevo soporte de Sega para manejar polígonos con una soltura y facilidad increíbles. A nosotros nos ha convencido, ¡y de qué manera!

A pesar del entorno tridimensional, se lucha en dos planos con desplazamientos laterales y en altura.

En estas imágenes podéis observar que el parecido con la recreativa es total, siguiendo la línea Virtua.





Cuatro son los escenarios básicos; aunque finalmente encontraréis siete diferentes. Ello es debido al cambio de luminosidad en tres de ellos.



El juego aéreo también está permitido, pero es más un peligro que algo útil.



Fighter

Es una revolución dentro del género de la lucha, adiós a los tradicionales sprites para dar paso al futuro: los polígonos.

Opciones para dar y tomar

El juego se puede configurar hasta en lo más básico: barra de energía, tiempo, pad...



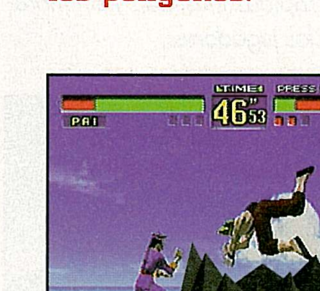
Ocho luchadores muestran todo su poder en el VS Mode, a dos jugadores.

Con una muy útil opción de pad, es posible programar los botones X, Y y Z para realizar combinaciones especiales; los golpes serán mucho más fáciles.

El Ranking Mode aparece una vez que se ha llegado al final del Arcade Mode.



El VS Mode muestra las estadísticas de combate para cada luchador.

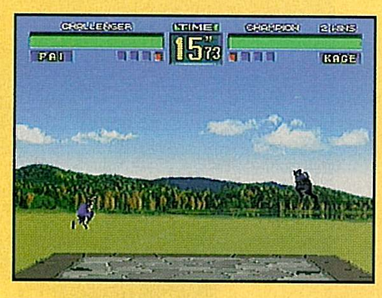


Con mucha habilidad y gran control del pad seréis capaces de realizar golpes especiales como éste que aquí os mostramos.

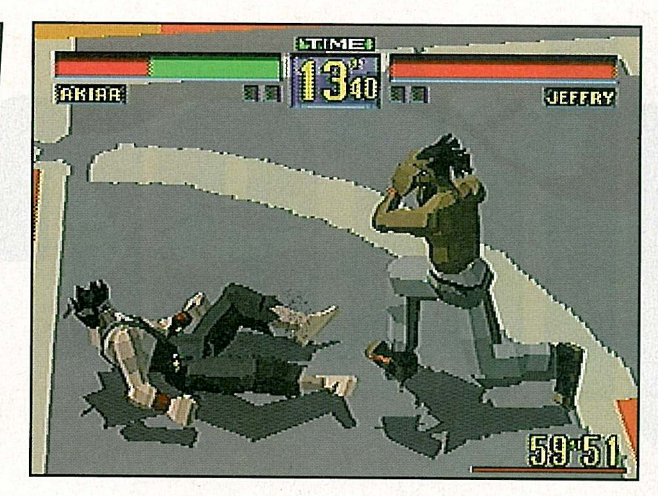
La mejor perspectiva



Dada la perspectiva tridimensional del juego y lo amplio del tatami, el juego se encarga de seleccionar la vista adecuada para el jugador, acercándose o alejándose en función de la distancia que medie entre los luchadores; todo con una rapidez inusitada y sin marear a los jugadores.







Los botones A, B y C del pad Saturn (G, P y K respectivamente en la recreativa), dan paso a un universo de infinita jugabilidad.



Nada como una patada aérea para dejar fuera de combate a un rival más poderoso.



En la secuencia animada final podréis observar los nombres de todo el equipo de programación que ha hecho posible Virtua Fighter.



Arriba + B



Es el golpe más espectacular y sirve para rematar a un rival que haya sido echado a tierra. Sólo una pega: no está entre las habilidades de Jacky.



Dural es el jefe final del juego. Reune muchos de los golpes especiales de todos los luchadores, haciéndolo un rival muy duro y difícil.











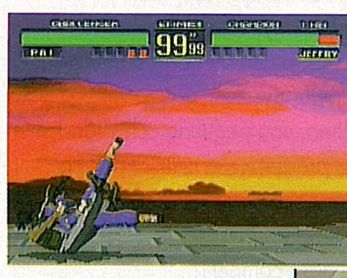


Repeticiones desde cualquier ángulo

Cada vez que termine un round, veréis una repetición del final de él. La vista dependerá del tipo de golpe ejecutado.







Lo más espectacular del combate llega con el final de él, la maravillosa cámara móvil de la opción Replay.

Lo más espectacular del combate llega con el final de él, la maravillosa cámara móvil de la opción Replay. Cualquier ángulo es bueno para la toma.

Una vez más, Saturn muestra su poderío con los polígonos: Virtua Fighter es genial en todos los sentidos.



Cada uno de los luchadores posee una media de 25 golpes diferentes, incluyendo golpes especiales, como este que se ve en pantalla.

Ganar es lo único

Además de mediante K.O., los combates pueden terminar de otras tres formas diferentes: por salida del ring o "Ring Out", por que el tiempo se acabe o "Time Over". El tercer modo es más delicado y recibe el nombre de "Draw" o empate; dependiendo de la situación del combate, puede que sea necesario desempatar en la "Sudden Death".










Nueve son los pasos que se deben dar para llegar hasta la secuencia de animación final. Cada uno de ellos implica derrotar al luchador del round, para posteriormente llegar a Dural ,el jefe final del juego.

Virtua Fighter

Gráficos 91
Buenos escenarios y bien definidos luchadores poligonales, aunque muestran una apariencia más bien cuadrada.

Música 93
Todas las músicas de la recreativa están aquí. Además, no son nada repetitivas y acompañan bien la acción.

FX 89
Buena gama de efectos y digitalizaciones de voz, pero el sonido de los golpes es siempre el mismo.

Movimiento 93
El juego es todo suavidad. Ni un solo movimiento brusco.

Control 93
Algunos golpes especiales son de realización complicada, pero tres botones sirven para todo. Además, es posible programar el pad para realizar combinaciones raras.

Diversión 96
En el modo VS la jugabilidad es total. A ello contribuyen los más de 25 golpes por cada luchador.. La gran cantidad de opciones que posee alarga su jugabilidad.

OPINION:

Virtua Fighter no está exento de originalidad y así mismo la excelencia técnica domina por completo el juego. La opción Replay, el continuo cambio de vistas... todo es ejemplar en un juego de lucha con un nuevo enfoque para el género. Las animaciones de los golpes son espectaculares y muy detalladas, la música y los efectos de sonido están perfectamente coordinados con la acción. Todo para ofrecer un compacto que, si no fuera por esos polígonos que desaparecen de vez en cuando, sería perfecto...

Por Oscar del Moral

Virtua es perfecto: todo jugabilidad.

Por José Antonio Gallego

Lo Mejor:

La increíble fluidez de animación que presentan los luchadores.
Es una nueva forma de luchar.

Lo Peor:

Esos polígonos que desaparecen.





Sega

Deportivo

Megas: CD-Rom

Jugadores: 1

Vidas: -

Niv. de Dif. : 5

Password: No

Batería: Sí

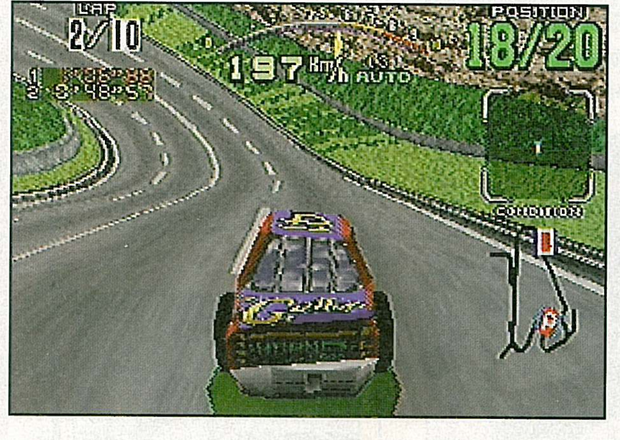
Circuitos: 3

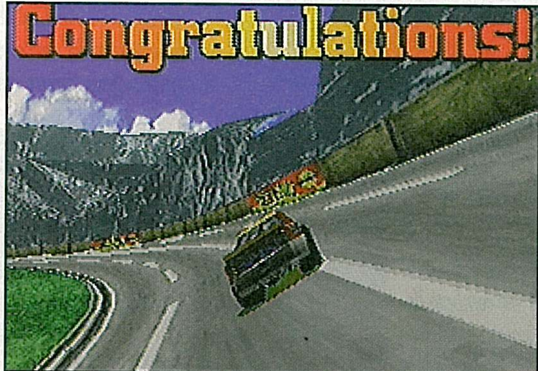
Competiciones: 3

Daytona USA, lo mejor de Saturn

Es, sin duda alguna, el compacto más esperado de todos los que saldrán para Saturn, por algo Sega lo ha incluido dentro de la primera remesa. Hay que ponerse detrás de un pad para darse cuenta del magnetismo que el juego posee; jugar una sola vez y no despegarse de él es todo uno. Las razones son varias, pero sólo una prevalece sobre las demás: su jugabilidad. La versión Saturn ofrece todo lo que ha hecho de la máquina un triunfo en los arcades y algo mucho más importante: la posibilidad de llevártelo a casa y jugarlo en el televisor. Respecto a la recreativa, decir que los circuitos conservan toda su grandeza y es posible observar detalles como Jeffry o un galeón pirata en la pista Expert, un puente de piedra o yates en el Advanced o el Sonic y la ruleta del Beginner. Asimismo, el sonido pone de manifiesto la capacidad de Saturn deleitando al jugador con una música y unos efectos de quitar el hipo. En cuanto al juego en sí, Am2 ha añadido un modo, de nombre Saturn, que amplia el horizonte de juego hasta el infinito. Esta nueva opción ofrece tres formas de competición: Normal, Grand Prix y Endurance, ampliándose el número de vueltas a recorrer en cada circuito. Además, ahora hay cinco niveles de dificultad para el jugador y otros cinco niveles de pericia para los rivales. Las opciones se complementan con funciones para escuchar los sonidos o cambiar la configuración del pad. Una vez en juego, triunfar es fácil: basta con llegar el primero a la meta siguiendo unas instrucciones muy precisas: aprender a derrapar, nunca frenar y saber cómo tomar las curvas, amén de meter muchas horas jugando.

Por último, una pequeña curiosidad, por las praderas del nivel Expert corren unos caballos que dicen las malas lenguas pueden ser seleccionados para competir...





Daytona USA

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

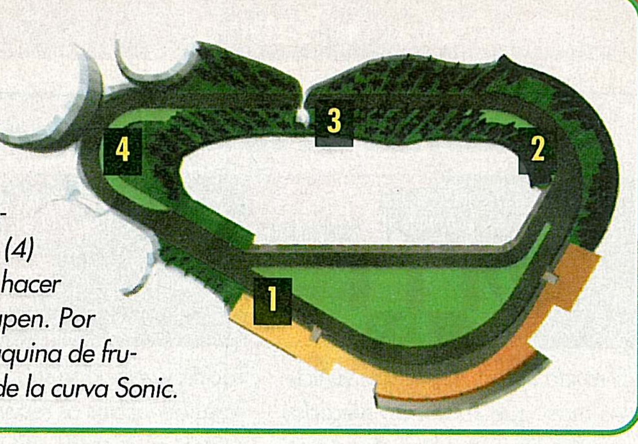
Mode Select
ARCADE MODE
SATURN MODE
RANKING
OPTIONS

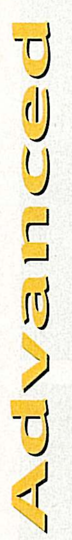
Beginner

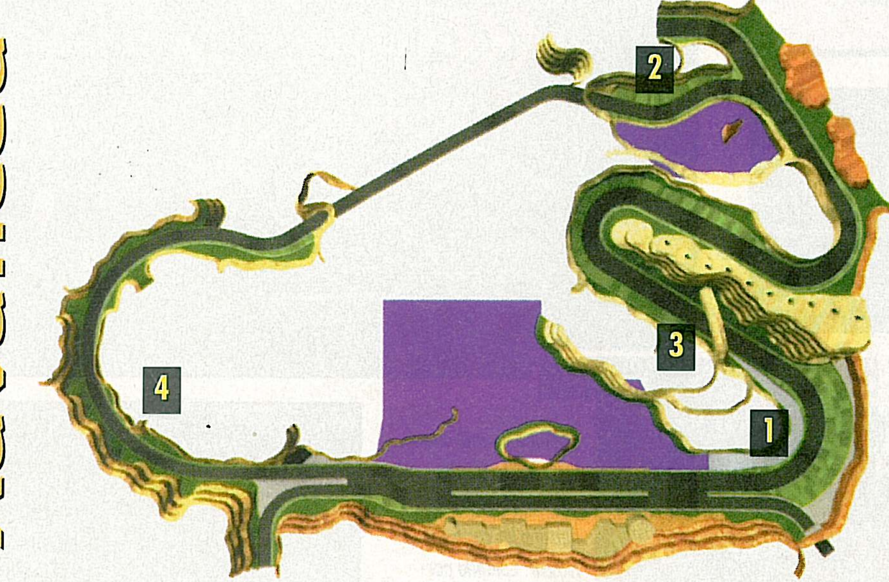





La pista Daytona por antonomasia: un ovalo en el que es posible alcanzar velocidades de hasta 330 Km/h. A destacar la curva Sonic (4) por su facilidad para hacer que los coches derrapen. Por cierto, fijaos en la máquina de frutas (3) situada antes de la curva Sonic.









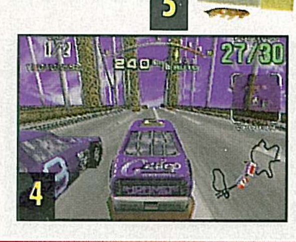
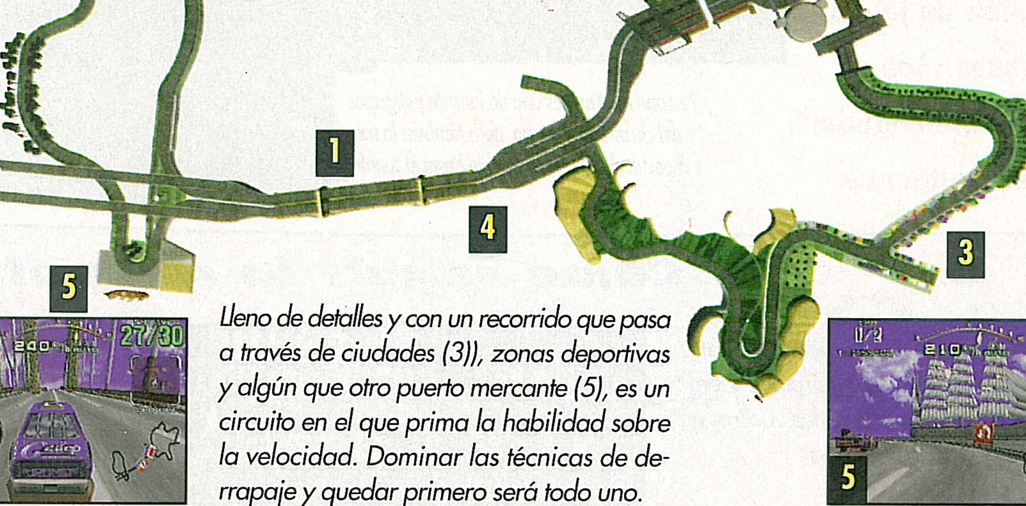
El circuito más espectacular recibe también el premio al más difícil: grandes y cerradas curvas (1) se mezclan con chicanes en plan Mónaco (2) y un espectacular puente de piedra (3). Ojo con los pretiles y gas a fondo en la recta de boxes, sin frenar hasta llegar al túnel (4).









Lleno de detalles y con un recorrido que pasa a través de ciudades (3)), zonas deportivas y algún que otro puerto mercante (5), es un circuito en el que prima la habilidad sobre la velocidad. Dominar las técnicas de derrapaje y quedar primero será todo uno.





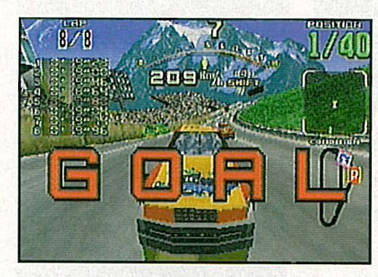

Cuatro vistas para un ganador

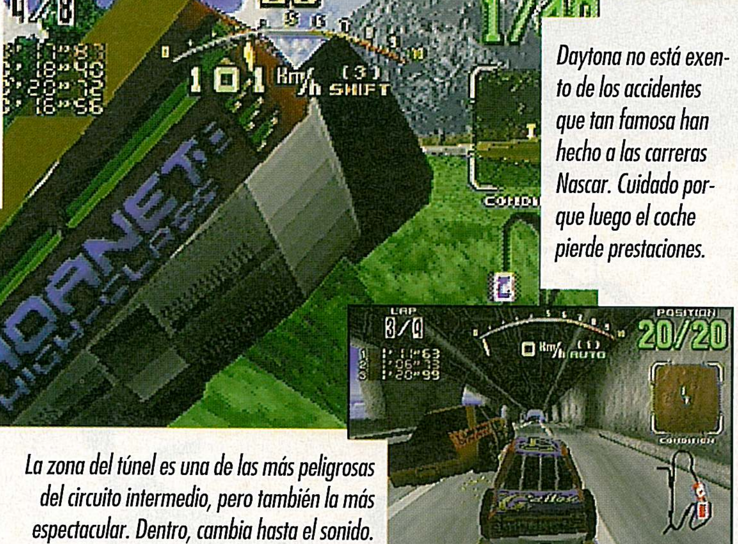
Cuatro triunfadores



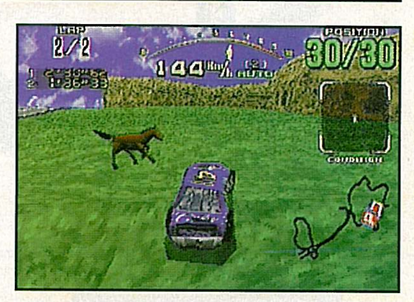


El modo Saturn ofrece dos vehículos más, que sabiendo elegirlos pueden llevaros al triunfo. Aquellos que llevan la letra A en aceleración y velocidad son los que mejores beneficios os reportarán. Por último, si os sentís con ánimo, seleccionad cambio manual.



Daytona no está exento de los accidentes que tan famosa han hecho a las carreras Nascar. Cuidado porque luego el coche pierde prestaciones.



Jugar a Daytona es entrar en otra dimensión de juego. Se acabaron los sprites y bienvenidos sean los polígonos.

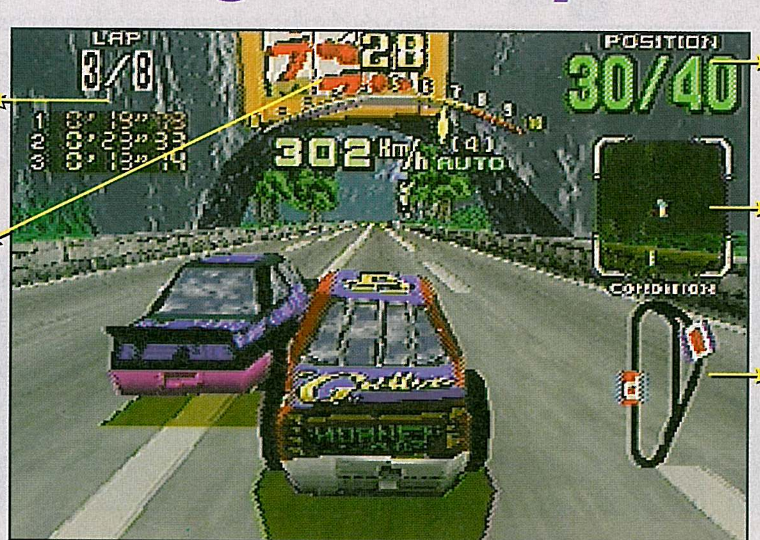
La zona del túnel es una de las más peligrosas del circuito intermedio, pero también la más espectacular. Dentro, cambia hasta el sonido.



Cómo seguir la competición

Número de vuelta actual y totales para completar el circuito. Tiempos de cada una de las vueltas, en rojo, el mejor tiempo.

En este área de la pantalla encontraréis información referente a la velocidad, marcha actual insertada, tipo de transmisión, un útil cuentarevoluciones del motor y el tiempo que os queda de juego (sólo en modo Arcade). Jugando con cambio manual, es importante fijarse en el cuentarevoluciones.

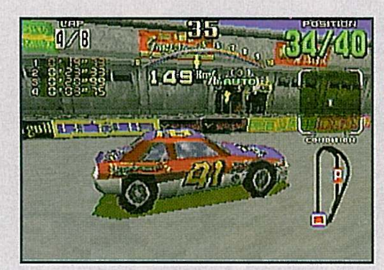


Vuestra posición actual en carrera frente al número total de participantes que se indica (40, 20 y 30 para los tres circuitos).

El radar es importante, siempre y cuando estéis en los puestos de cabeza. En él podréis observar dónde se encuentran vuestro rivales.

La minireproducción del circuito os servirá para conocer la situación de 1- la cabeza de carrera o, 2 - el competidor más cercano a vuestra posición.

Una visita obligada





No es recomendable visitar boxes muy a menudo pues perderéis un tiempo precioso; aunque si el coche lo necesita... Eso sí, entrad para escuchar los sonidos y ver cómo trabajan los mecánicos.

La evolución de las consolas es imparable, e impensable era que Daytona fuera tan espectacular. Todo gracias a SegaSaturn.

Dos marchas más para Daytona







Por si con los tres circuitos no tuvierais suficiente, Sega ha escondido dos opciones entre los menús de selección: un modo Mirror y la posibilidad de jugar contra el tiempo. El Mirror Mode os ofrecerá la posibilidad de competir en los circuitos pero recorriéndolos al revés. El otro modo recibe el nombre de Time Attack. Pulsad Start en las pantallas que veis arriba para acceder a estos extras.





En el modo arcade os encontraréis con dos viejos conocidos: los coches de la recreativa.



No es una buena idea circular pegado a los rivales, podéis perder mucho tiempo.

Tan real como la vida misma









No hay nada como coger el pad de Saturn, seleccionar uno cualquiera de los modos y apretar el botón del acelerador para darse cuenta de que el coche responde como los de verdad: derrapes, trompos, coches que se vuelven inestables al tocar ligeramente las paredes, imposibilidad para entrar en las curvas a tope, choques... Es como en la vida real, sólo que en la realidad no habrá una segunda oportunidad, no olvidéis que Daytona es una simulación.

Daytona USA

Gráficos 92
Igualitos a los de la recreativa: con texturas y llenos de detalle.

Música 89
La recreativa vuelve a ser copiada, y con mucho éxito, aunque al final las melodías sean muy repetitivas.

FX 93
El bramido de los motores es impresionante, así como el sonido de los choques y derrapes.

Movimiento 94
Aunque parezca increíble es muy rápido y la sensación de velocidad está muy conseguida, pero se ralentiza demasiado cuando hay muchos coches en pantalla.

Control 93
Hay muchas formas de configurar el pad y seguro que alguna os satisfará. Por otra parte, estamos deseando ponerle la mano encima con el Arcade Racer (el volante).

Diversión 95
Dos modos de juego, tres circuitos, tres tipos de competición, cinco niveles de dificultad –incluso hasta para los vehículos rivales–, dos truquillos para aumentar el juego... y encima tiene el punto justo de dificultad. ¿Alguna duda?

OPINION:

Poco puedo decir de un juego que roza la perfección. Am2 ha sabido llevar toda la espectacularidad y jugabilidad de la recreativa a Saturn, algo impensable hace tan solo unos pocos meses. Absolutamente todo está incluido en él. La única pega es la, a veces, brusca generación de polígonos, pero ¿es realmente tan importante cuando lo que tienes en tu televisor es un Daytona en versión Saturn?

Por Oscar del Moral

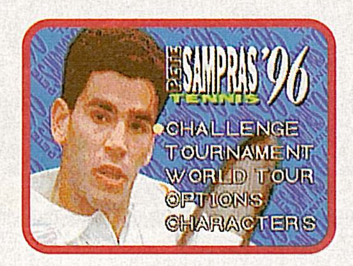
Jugar es la única manera de descubrir porqué Daytona es tan especial; sobran las palabras.

Por Sonia Herranz

Lo Mejor:
AM2 ha realizado un trabajo increíble en todos los frentes: es la recreativa.

Lo Peor:
La súbita aparición de polígonos.





Codemasters

Deportivo

Megas: 16

Jugadores: 1 a 4

Vidas: -

Continuaciones: Inf.

Password: Sí

Batería: No

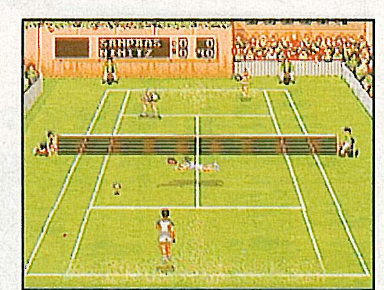
Competiciones: 3

Tenistas: 8

Pete Sampras '96

La bala ha vuelto

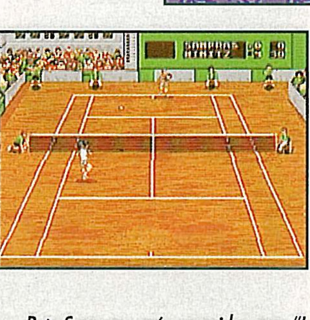
El tenis en MD tiene nombre propio desde que hace un año Codemasters (con la inestimable ayuda del número uno mundial) sacase a la calle «Pete Sampras Tennis». Desde ese momento muchos han sido los aspirantes pero pocos han conseguido acercarse a su jugabilidad. Ha hecho falta un año de duro trabajo para que llegue «Pete Sampras '96» y lo mejore. Retomando muchos de los elementos originales, esta nueva entrega incorpora gran cantidad de innovaciones para mantener el cartucho en lo más alto. El apartado gráfico ha salido beneficiado con unas texturas mucho mejores y con unos jugadores más proporcionados. La animación de los tenistas es más fluida gracias a que se han incluido algunos planos extras y esto repercute también en nuevos golpes y movimientos. El sonido ha sido cuidado del mismo modo y las voces digitalizadas son aun más claras (tanto las del juez de silla como los gritos del público y de los jugadores). En cuanto a los modos de juego, se repiten tanto el modo "Challenge" (amistoso) como el "Tournament" (hasta 8 jugadores en torneo) y el "World Tour" (con opción de password y a base de eliminatorias). Los campos son más agradables a la vista y han sido ampliados en número con la inclusión de uno cubierto. Además es posible "girar el campo" para volver a estar en primera línea y ser verdaderamente imbatible.

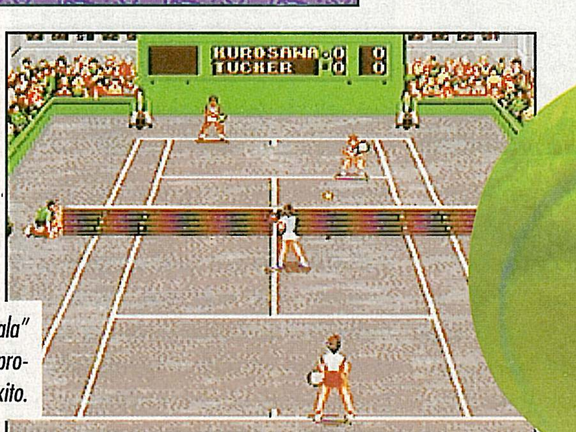


En los partidos a dobles se impone la compenetración entre los dos jugadores que forman el equipo si se quiere vencer.



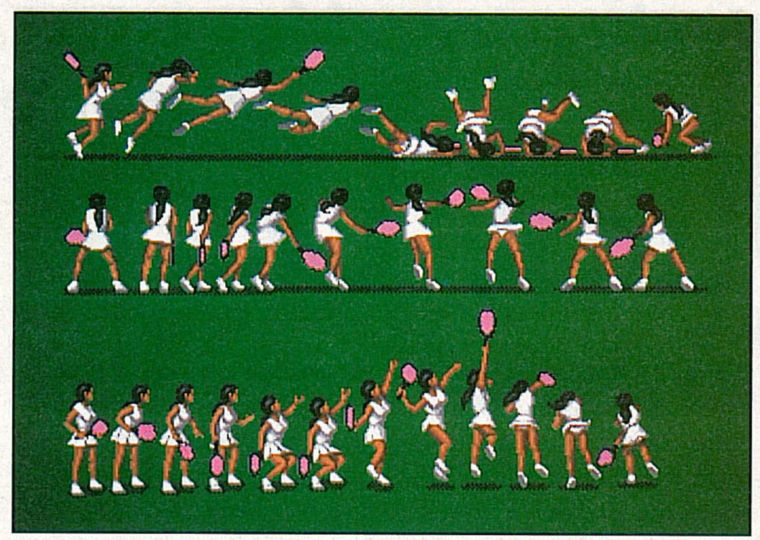
El utilísimo J-CART vuelve a demostrar su enorme jugabilidad en el modo cuatro jugadores. La opción múltiple siempre es de agradecer.



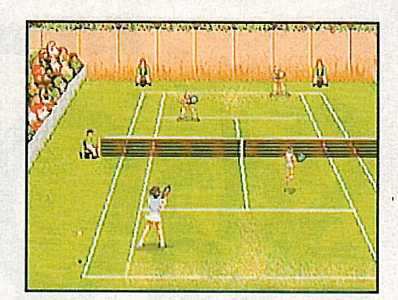


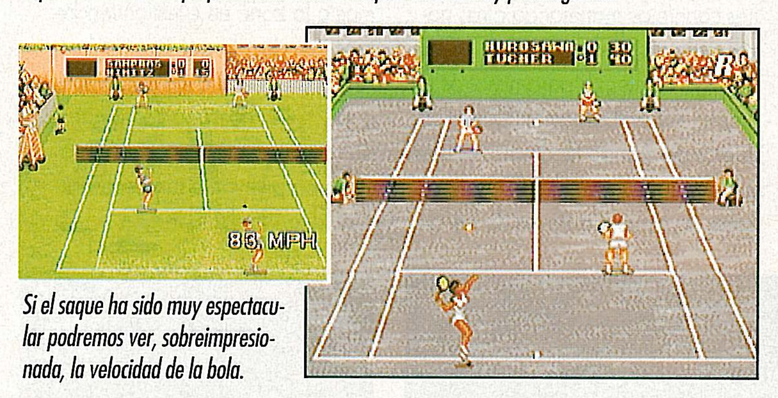
Pete Sampras, más conocido como "La bala" entre sus rivales, vuelve a participar en un proyecto de Codemasters, y con gran éxito.





Más de 5.000 nuevos planos de animación configuran los movimientos de los jugadores de «Pete Sampras '96». Gracias a esto los desplazamientos se han vuelto más suaves y precisos excepto en los avances perpendiculares a la red que resultan muy poco logrados.

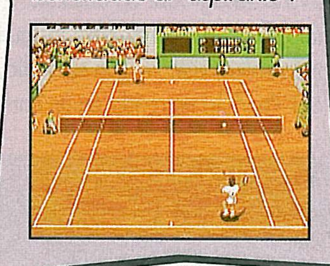


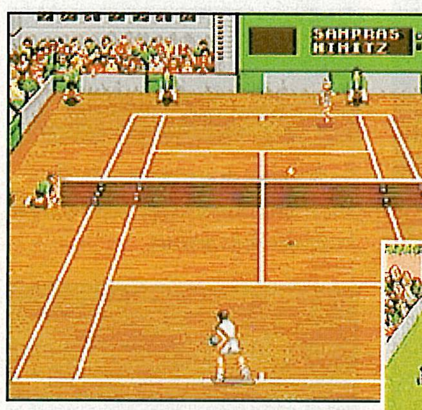


Si el saque ha sido muy espectacular podremos ver, sobreimpresionada, la velocidad de la bola.

Con sabor añejo

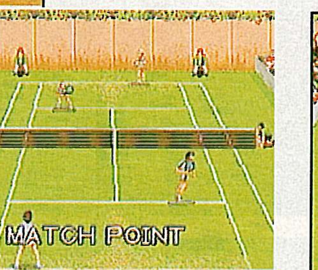
«Pete Sampras Tennis» no resistiría una comparación con su "sucesor", pero el tiempo transcurrido entre uno y otro ha traído consigo un gran número de avances técnicos que han beneficiado al "aspirante".

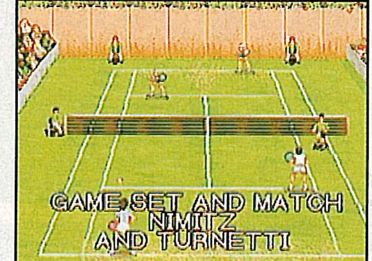




Para no tener que jugar desde el fondo de la pista ahora podremos "girar el campo". Así no podremos echar la culpa a la perspectiva...

Nuevas animaciones, más campos, movimientos diferentes... todo vale para mejorar lo inmejorable.



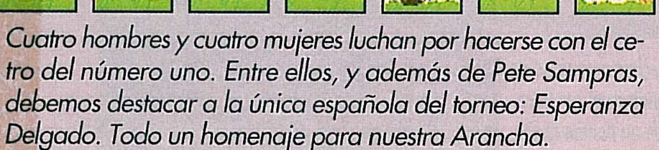


estrellas del circuito

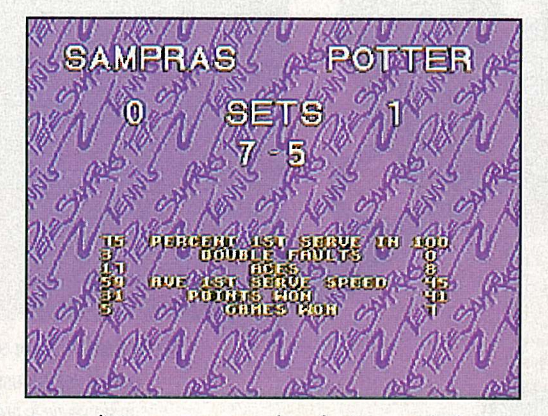






Cuatro hombres y cuatro mujeres luchan por hacerse con el cetro del número uno. Entre ellos, y además de Pete Sampras, debemos destacar a la única española del torneo: Esperanza Delgado. Todo un homenaje para nuestra Arancha.



Las estadísticas nos presentan a base de números todos los acontecimientos ocurridos durante el partido.

Pete Sampras '96

Gráficos 90
La textura de los campos es perfecta y los jugadores dan el pego. Lo del público ya es otra historia.

Música 87
No existe durante el juego pero en los menús resulta agradable. En pocas palabras: poca pero buena.

FX 93
Excelentes voces digitalizadas del juez de silla, alucinantes gritos y aplausos del público y unos "raquetazos" históricos. Simplemente genial.

Movimiento 89
Se notan los planos de animación extra pero los avances hacia la red dejan mucho que desear.

Control 88
Una vez cogido el truco no resulta difícil restar, pero sacar con "intención" requiere muchas horas de juego.

Diversión 90
El J-Cart relanza a cuatro bandas una diversión que en solitario ya resulta muy atractiva.

OPINION:

No está nada mal esta actualización del «Pete Sampras Tennis». Sigue siendo tan divertido como su antecesor pero es más agradable a la vista. En lo negativo podríamos destacar un relativo ralentizamiento en ciertas fases del juego y una penosa animación de los personajes en las subidas a la red. Poca cosa para uno de los juegos de tenis más jugables de la historia de la MD...

Por Roberto Lorente

Los tiempos cambian y los cartuchos deportivos evolucionan. «PST» es el mejor cartucho de tenis de la historia.

Por El Viajero

Lo Mejor:
Los cuatro jugadores con el J-CART.
Su enorme jugabilidad.

Lo Peor:
La animación de los jugadores en las subidas a la red.





Estrategia sumergida

SeaQuest DSV

Black Pearl

Estrategia

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 1

Niv. de Dif. : Progres.

Cont.: Infinitas

Password: Sí

Batería: No

Fases: N/D

No ha pasado mucho tiempo desde que pudimos disfrutar desde la pequeña pantalla con las peripecias ocurridas a un supersubmarino llamado SeaQuest. Los seguidores de aquella serie fueron muchos y estamos seguros de que la posibilidad de continuar esas aventuras desde la comodidad de su propio sillón no les va a desagradar en absoluto. Tanto para ellos como para los que nunca hallan visto ningún episodio, Black Pearl ha recreado en un cartucho de 16 megas toda la magia de aquellos imitadores del capitán Nemo. Por explicarlo de algún modo, «SeaQuest» sería algo parecido a un juego de estrategia global (controlando las evoluciones del propio SeaQuest) en el que puntualmente se deben de realizar misiones concretas manejando otras naves menores.

El juego comienza para nosotros en cuanto nos embarcamos. Desde el puente de mando tendremos acceso a todas las transmisiones que lleguen vía radio o a través de los instrumentos de vigilancia. En estas comunicaciones se nos informará del descubrimiento de yacimientos minerales, ciudades sumergidas, llamadas de socorro, etc. La elección de las misiones queda a nuestro criterio atendiendo a la gravedad de la llamada. Una vez nos acerquemos a la zona en cuestión tendremos que decidir qué tipo de nave se adapta mejor a las circunstancias y si es necesario combinar varias para solucionar el problema. Todo para llevar la tan necesaria paz al fondo del mar.



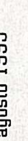
Desde el mapa de navegación se domina todo el fondo marino reflejándose también la localización de las misiones.



La calidad gráfica es muy elevada, como podéis ver en estas imágenes.



Sin ser fases de bonus al estilo clásico, lo cierto es que de vez en cuando tendremos que hacer misiones sin la presión de un tiempo límite.



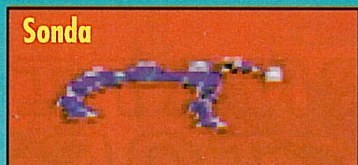
El kit de intervención rápida

Crab



Desarmado pero equipado con un jet capaz de disolver sedimentos y penetrar en el metal

Sonda



No va tripulada y se dedica a realizar reparaciones peligrosas con su soldador submarino.

Stinger



Ágil y veloz, esta nave de ataque es capaz de eliminar con su láser cualquier obstáculo.

Darwin



Gracias a su gran velocidad, este delfín puede ser muy útil en situaciones límite.

Speeder

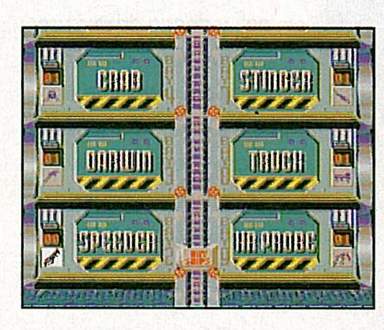


El potente armamento del Speeder le hace ser muy útil para acabar con naves enemigas.

Truck



Lenta pero bien armada, esta nave está especializada en recoger objetos y rescatar naufragos.





Desde esta pantalla se nos informará de las misiones a realizar y también podremos adquirir nuevos repuestos para las naves y armas perdidas.

Este cartucho es un juego de estrategia global en el que puntualmente se deben realizar misiones concretas.

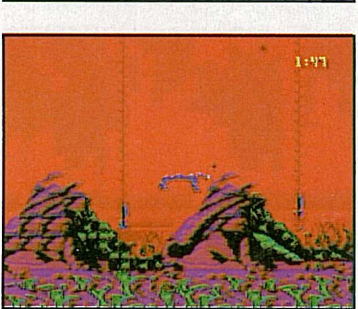




El SeaQuest dispone de un arsenal compuesto por 11 tipos diferentes de armas. Una para cada ocasión.







SeaQuest DSV

Gráficos 85
Si nos olvidamos de la penumbra que envuelve todo, descubriremos unos gráficos muy detallados.

Música 90
Simplemente perfecta. La melodía principal destila un sabor que recuerda inevitablemente a Star Trek.

FX 89
Los disparos y las explosiones son capaces de meter en el papel a cualquiera. El resto de sonidos también mantiene este nivel.

Movimiento 84
Depende de la nave que escojamos, pero siempre mantiene una suavidad perfecta.

Control 82
El manejo de las naves es sencillo y moverse por los menús del SeaQuest requiere muy poca práctica.

Diversión 87
La variedad de las misiones y la opción de password, aumentan las ganas de repetir una y otra vez.

OPINION:

El reto de trasladar las aventuras del Sea-Quest a la MD no era fácil.
Convertirlo en un simple shoot'em up hubiera sido como perder parte del encanto, sin embargo, la importancia dada a la estrategia y la variedad de misiones y naves a manejar hace que sea prácticamente imposible aburrirse con él. Recomendado para los amantes de la estrategia que además disfruten disparando a diestro y siniestro.

Por Roberto Lorente

Perfectamente recreado el ambiente de la serie de televisión, con unos gráficos acordes a la situación y una música intrigante.

Por Oscar Del Moral

Lo Mejor:
La música
La variedad de las misiones

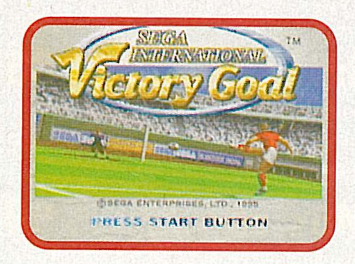
Lo Peor:
Tener que repetir todo un sector cada vez que fallamos una misión.

87%

El fútbol del futuro será así

INTERNATIONAL VICTORY GOAL

Todo Sega RECOMENDADO



Sega

Deportivo

Megas: CD ROM

Jugadores: 1-4

Vidas: -

Niv. de Dif. : 4

Continuaciones: -

Password: No

Batería: Sí

Equipos: 12

Resulta complicado explicar en pocas palabras lo que se esconde en las 5 pulgadas de este disco. Un planteamiento innovador gráficamente y por lo tanto tan original como el que tiene «Sega International Victory Goal» tampoco ayuda mucho a nuestra labor. De todas formas, lo mejor será comenzar por lo más obvio: las opciones. Un total de 12 selecciones nacionales permiten realizar tanto copas como ligas mundiales (22 ó 44 partidos), Super ligas o competiciones a penalties. Ya en el juego, podremos optar entre disponer de un radar situado en la esquina superior derecha o jugar sin él.

Bueno, ya hemos puesto el balón en movimiento y ante nosotros se plantea una nueva duda: ¿qué vista del campo se adapta mejor a nuestros deseos?. Parece una pregunta absurda, pero cuando se tienen 3 tipos diferentes (desde una prácticamente aérea a otra superaumentada pasando por una tradicional) y donde además se puede "rotar" alrededor del balón la cosa ya empieza a tener más sentido. Claro que si recurrimos a la "Instant Replay" las posibilidades se disparan aún más... En fin, volvamos al juego que es donde se esconden las mejores sorpresas, tales como animaciones de los jugadores hiperrealistas y texturas del campo alucinantes.

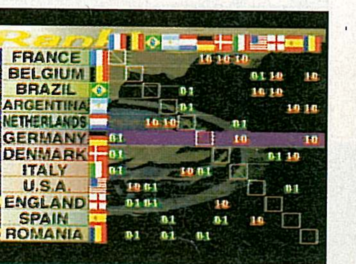
El fútbol está de enhorabuena. Con juegos como éste la afición continuará por muchos años.



Con la opción Replay será posible disfrutar de los momentos más interesantes del partido, con la posibilidad de elegir la cámara de Replay.

Sega se ha superado a sí misma con la programación de una joya como «Victory Goal»: es fútbol de verdad.









El lanzamiento desde el punto de penalti supone un momento clave en el partido. Gracias a este juego además será muy divertido.

Acércate más y más...



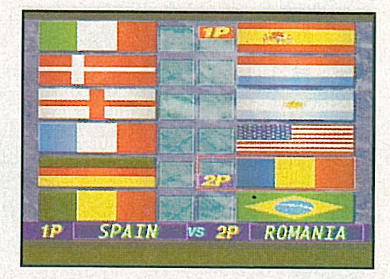


«Sega International Victory Goal» permite seguir el desarrollo de los partidos mientras alternamos los tres zooms disponibles. En el primero de ellos controlaremos gran parte del campo aunque a costa de perder calidad gráfica. En el segundo tendremos un control total del juego pero veremos una parte pequeña del terreno de juego. Por último, el tercer zoom nos permitirá "meternos" dentro del campo y seguir las evoluciones del balón allá donde vaya, aunque casi no veremos al resto de jugadores.



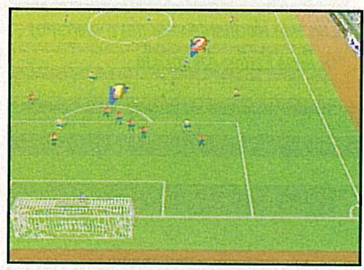
Las alineaciones de los equipos están formadas por jugadores ficticios.



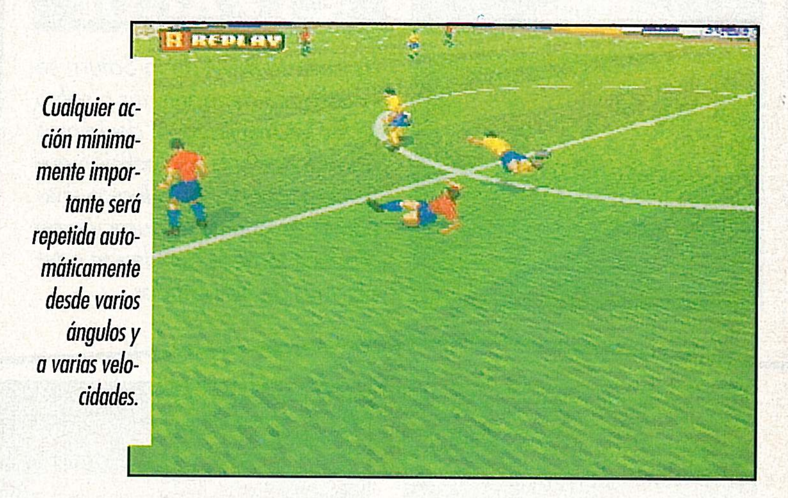




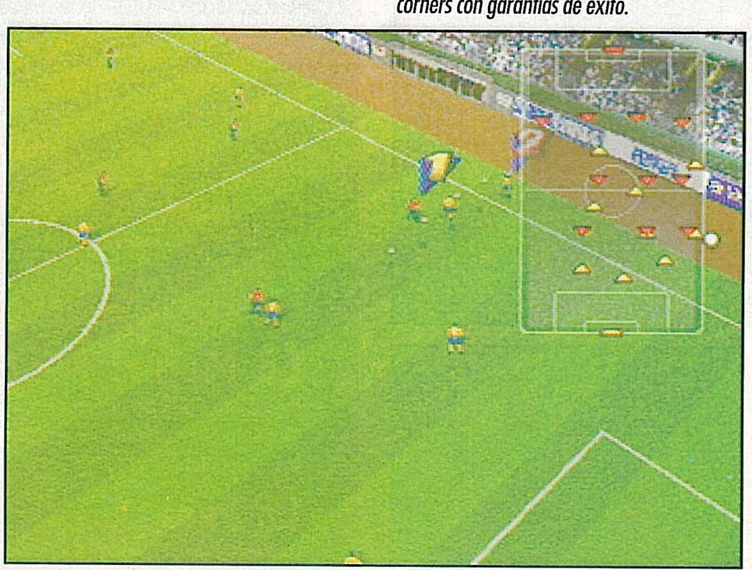
Las tres vistas y la opción para rotar el campo darán como resultado la mejor visión para jugar.



La vista aérea permite lanzar las faltas y los corners con garantías de éxito.



Cualquier acción mínimamente importante será repetida automáticamente desde varios ángulos y a varias velocidades.





Las competiciones mundiales requerirán de la batería de la Saturn para poder ser acabadas.



Fútbol por los 4 costados

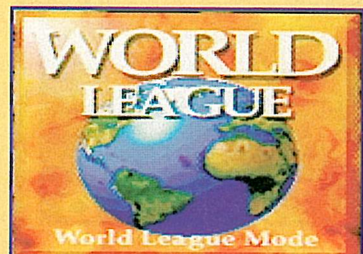





La repetición de las jugadas más interesantes se pueden convertir por obra de «S.I.V.G.» en auténticos ejercicios artísticos. Buscar el mejor encuadre al gol o encontrar el momento justo en el que el balón cruza la línea ya son cosas posibles con un poco de maña.

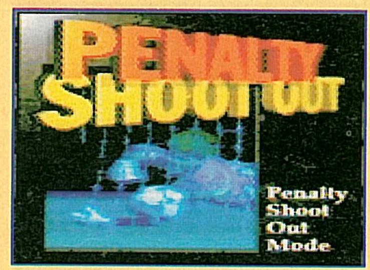
Un mundo de opciones











La potente RAM de la Saturn se encargará de mantener a salvo todos los resultados si decidimos abandonar una competición antes de acabarla. Algo lógico si tenemos en cuenta la duración de algunos torneos que llegan a tener más de 40 partidos.



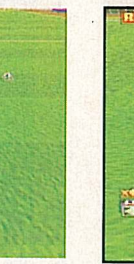
Nosotros apostamos por «Victory Goal»: sus gráficos, las vistas, su jugabilidad... todo en él es increíble.

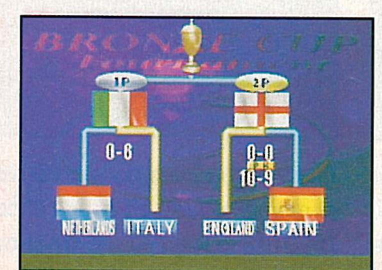


Con esta alucinante vista nos meteremos de lleno dentro del partido.









Las competiciones de copa se disputan a partidos eliminatorios. Pasando a la siguiente fase el que venza.





Victory Goal

Gráficos 93
Tan auténticos que te parecerá estar viendo una retransmisión deportiva por la televisión.

Música 90
La calidad de las melodías es altísima como corresponde a un soporte digital. Otra cosa es que te gusten...

FX 88
Los gritos del público carecen de la contundencia esperable mientras que el resto de efectos únicamente cumplen.

Movimiento 88
El balón se desplaza muy bien pero los jugadores son excesivamente lentos lo que provoca una ligera pérdida de realismo en el juego.

Control 91
En todo momento podemos tener la situación bajo control, realizando pases o tiros a portería.

Diversión 91
12 selecciones se nos antojan pocas, pero a pesar de esto el juego sigue siendo muy divertido.

OPINION:

El fútbol de última generación se estrena con "Sega International Victory Goal". No ha sido un mal comienzo, pero puestos a sacar defectos, no estaría mal ampliar el número de equipos disponibles y haber hecho a los jugadores algo más veloces. Por lo demás, nada que objetar. Es casi tan divertido de ver como de jugar, y eso está muy bien.

Por Roberto Lorente

El primer CD de fútbol para Saturn es toda una muestra de buenas intenciones y mucha calidad. Muy recomendable.

Por Oscar del Moral

Lo Mejor:
La calidad gráfica es excepcional.
Tiene un buen número de opciones.
Las repeticiones.

Lo Peor:
Que solo haya 12 equipos y además con los nombre de los jugadores falsos.

91%



¿Los tienes todos?



completa ya tu

colección



Si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡Podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



Para muestra bien vale un botones

Spirou

Infogrames

Plataformas

Megas: 8

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: No

Fases: 12

El género de las plataformas está en continua renovación. Estancarse en lo de siempre es como firmar la sentencia de muerte para un título y esto lo sabe bien cualquier compañía de programación. Es por esta razón por la que cada nuevo juego de plataformas intenta incluir atractivos adicionales a una fórmula que es tan antigua como los propios videojuegos. Spirou es un claro ejemplo de lo anterior. La primera impresión que se recibe no pasa por ser muy favorable; cualquier observador puede comprobar que la mecánica de juego no se sale de los cánones habituales. Un pobre currículum para un título sobre el que se han depositado muchas esperanzas. Pero detenerse en este primer vistazo puede hacer que se pierda la verdadera dimensión de este juego. Para empezar cuenta con un personaje emblemático, con simpatía y que se presta perfectamente para protagonizar cualquier cosa.

Por otro lado, al típico desarrollo plataformero, Infogrames le ha añadido algunos enrevesados problemas de lógica (algunos resortes ocultos, el uso de objetos escondidos, etc) y para finalizar, ha salpicado el conjunto con alguna fase típicamente "matamarcianos".

El resultado ha sido un cartucho que se deja jugar sin problemas y que visualmente destaca por el colorido de los escenarios. Si a todo lo anterior le unimos un hilo argumental muy acorde con el personaje donde los textos de pantalla se hallan traducidos y una opción de password, tendremos como producto final una auténtica maravilla consolera que compensa muy bien su "defecto" de ser simplemente un juego donde sólo hay que saltar de una plataforma a otra.



En ocasiones se hará necesario mover objetos para continuar nuestro avance.



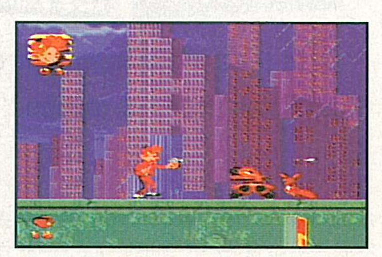
Gracias al Password podremos retomar el juego en el mismo punto donde lo dejamos.

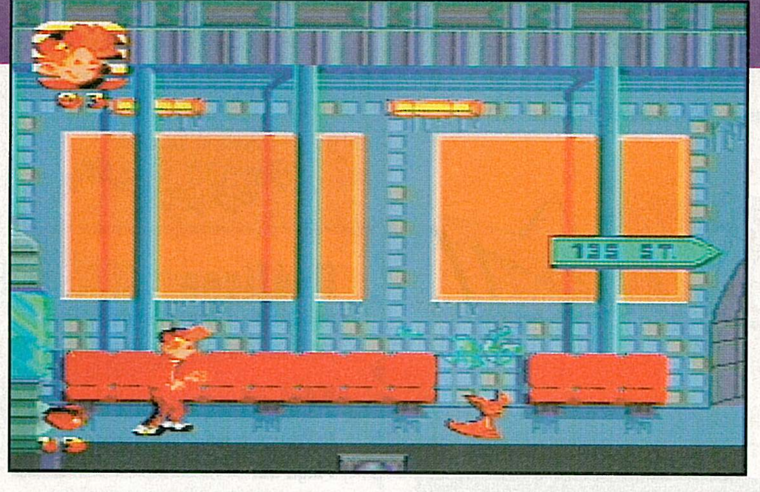




Spirou no sólo plataformea muy bien. Si la situación lo requiere también puede pilotar una nave armada hasta los dientes.





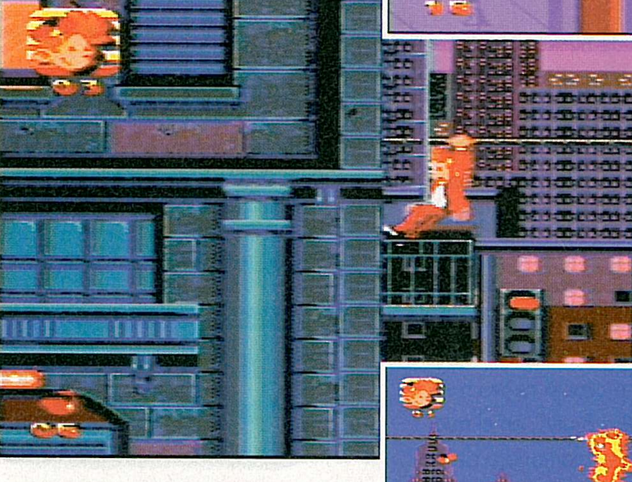


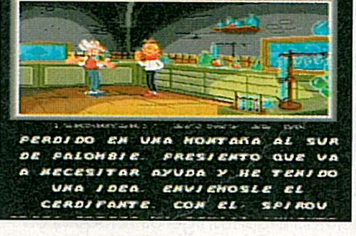
Spirou es un personaje emblemático, con simpatía y que se presta perfectamente para protagonizar este divertido cartucho de plataformas.





El colorido de los gráficos tiene mucho en común con lo que se podía esperar de un personaje sacado de los cómics. Una verdadera alegría para los ojos.

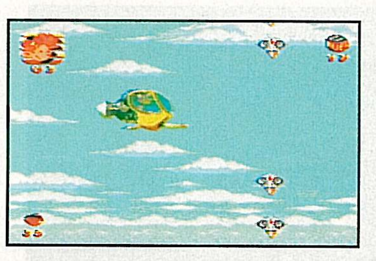


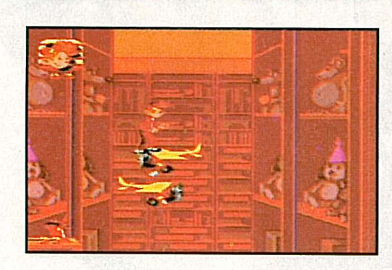


Una vez que rescatemos al Conde de Champiñac podremos contar con sus inventos para sortear los peligros.



Trepar por los cables de alta tensión tiene sus peligros. Hay que estar muy atento.







Este extraño animal de color rosado que véis en la imagen es el famoso "cerdifante" del profesor Champiñac. A través de él conseguiremos importantes ayudas.

Spirou

Gráficos 86
Respetan el diseño original del cómic tanto en personajes como en decorados, creando un ambiente inmejorable.

Música 82
Se adapta a cada nueva situación para reforzar la sensación de estar completamente "metido en el papel".

FX 81
El excesivo sonido "metálico" de los efectos le resta credibilidad a un repertorio amplio y bien escogido.

Movimiento 84
Tanto el desplazamiento de los fondos como las animaciones de los personajes (sobre todo del propio Spirou) son suaves y llenas de vida.

Control 85
Spirou se deja llevar sin oponer ningún reparo aunque le obliguemos a realizar complejas evoluciones.

Diversión 84
El nivel de dificultad medio-bajo y lo variado de los escenarios hace que jugar sea un verdadero placer.

OPINION:

Tan conocido como Astérix, Tintin o Los Pitufos, este botones universal aparece en la Mega Drive con la premisa de hacerse un hueco entre los grandes. Tras las primeras partidas ya queda claro que Infogrames ha puesto toda la carne en el asador para que así sea. El cartucho tiene bastantes fases, los escenarios son preciosos, la dificultad no es excesiva y la jugabilidad es total. ¿Qué más se le puede pedir a un juego de plataformas?

Por Roberto Lorente

Infogrames vuelve a dar en la diana y nos ofrece un divertido plataformas.

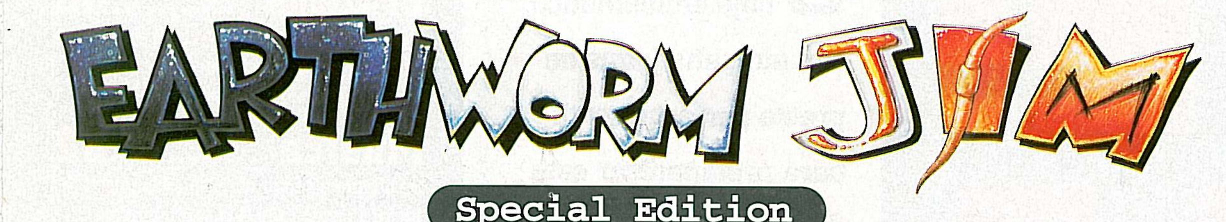
Por Oscar del Moral

Lo Mejor:
El aspecto gráfico.
La variedad de las fases.

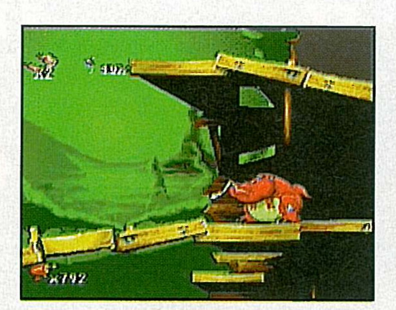
Lo Peor:
Que no haya más fases

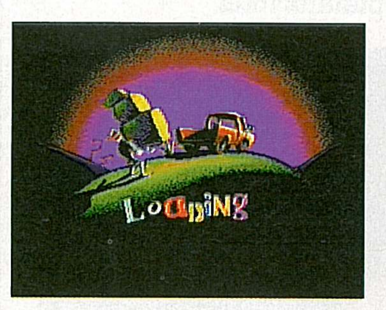


Shiny • Plataformas • Megas: CD-ROM • Jug.: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3 • Contin.: Password • Fases: 10

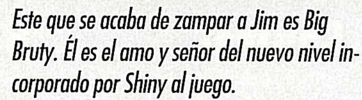











Este que se acaba de zampar a Jim es Big Bruty. Él es el amo y señor del nuevo nivel incorporado por Shiny al juego.



El gusano vuelve en compacto

Sin perder ni una sola de las características que tanto éxito le han dado en Mega Drive, Earthworm Jim sale ahora para Mega CD. Para hacerlo aún más atractivo, Shiny ha incluido algunos ligeros retoques en la animación del protagonista y ha añadido leves mejoras a los escenarios en forma de nuevos objetos. Jim también ve aumentado su arsenal con la incorporación de una nueva arma: un poderoso lanzador de misiles. Pero quizá la opción mejor recibida de todas sea la gestión de niveles de juego a través de passwords. Un añadido que sin duda todo el mundo agradecerá. Tampoco quisiéramos cerrar este comentario sin citar el nuevo nivel, de nombre "Big Bruty", en el que una especie de salamandra de color rojo devora a Jim a nada que se acerque a ella.

En resumen, Shiny ha mejorado la inmejorable y ofrece una verdadera joya a los seguidores de su lombriz aventurera.



Shiny ha retocado magistralmente su producto estrella: un nuevo nivel, nuevas animaciones y música de CD convierten a Jim en un éxito seguro.

Gráficos 93
Semejante a la versión de cartucho, pero con algunos añadidos más.

Música 95
Digital, lo mejor que hemos oído en Mega CD.

FX 92
Digitalizaciones de voz, efectos de sonido también digitalizados, todo un show.

Movimiento ...91
Inmejorable, un ejemplo para otras compañías.

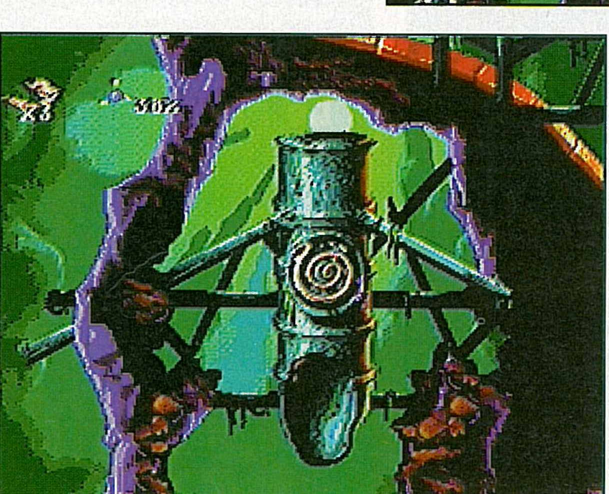
Control 92
Se ha mejorado el látigo y Jim se agarra mejor a los ganchos.

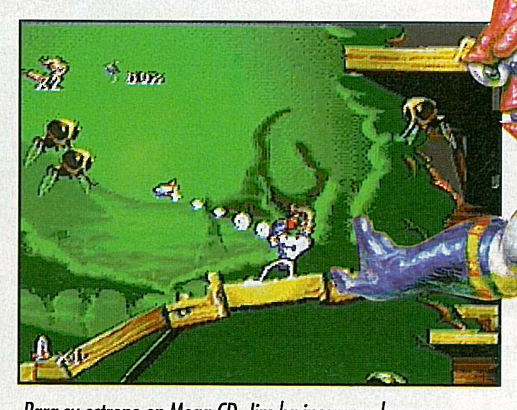
Diversión 97
Divierte como nunca y satisfará por igual a todo el mundo.

OPINION:

El mejor plataformas/arcade de la historia del CD. Unos gráficos alucinantes combinados con una música de flipar lo elevan a lo más alto. Una compra obligada para los usuarios de Mega CD.

95%




Para su estreno en Mega CD, Jim ha incorporado nuevas armas a su arsenal particular, como por ejemplo este efectivo y certero misil teledirigido.

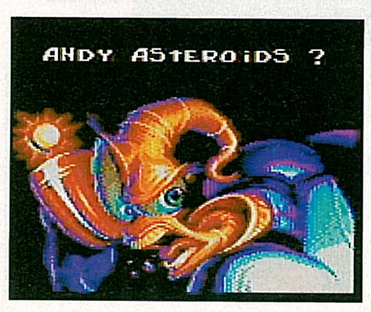
Eurocom • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3 • Continuaciones: 1 • Fases: 9



La lombriz animada

Resulta increíble que un personaje tan inexpresivo y tan poco atractivo como una lombriz haya llegado a ser una estrella en toda regla. Pero los hechos están ahí y toda la culpa hay que echársela a un tipo llamado Dave Perry y a una compañía llamada Shiny que fue quien asumió "el riesgo". Los beneficiados de aquello hemos sido todos, incluidos los usuarios de Game Gear que ahora ven como esta lombriz se les mete dentro de su consola. Y por si fuera poco, tanto la diversión como la animación de su protagonista no han perdido ni una gota de frescura en el tránsito. Es cierto que el juego continúa siendo un "plataformas" en el sentido más clásico, pero la cantidad de sorpresas ocultas tras cada recodo del camino hace que sea imposible aburrirse lo más mínimo. Para quienes no recuerden de qué iba esto de la lombriz, les contaremos que gracias a un supertraje , este bicho es capaz de utilizar su cabeza como látigo y disparar con una pistola de rayos. ¿Poco original el planteamiento ?. Es posible, pero la gracia de este gusano es saber plataformear y además hacerlo bien.



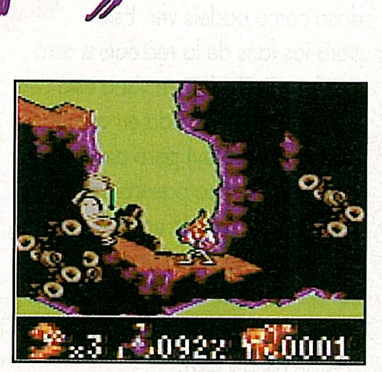


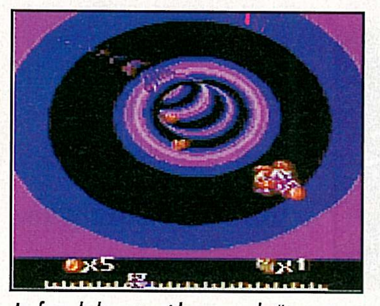


La lombriz ataca de nuevo, pero esta vez en portátil. Y Game Gear deja que se expanda a su gusto, ofreciendo calidad.

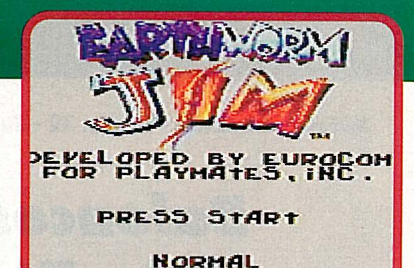


Excelente animación del protagonista y una música de lo más apropiada.





La fase de los asteroides rompe la "monotonía" plataformera del cartucho invitándonos a ganar una curiosa carrera.



Gráficos 91
Exceptuando los fondos, todos los gráficos son excelentes.

Música 88
Suena de maravilla y acompaña perfectamente a la acción.

FX 86
No poseen mucha rotundidad pero dan el pego muy bien.

Movimiento ...90
Jim no sólo se mueve, también baila, gasta bromas, etc...

Control 85
Complejo a la hora de disparar pero mejor cuando se trata de saltar.

Diversión 92
Plataformas de las buenas y personajes que se mueven de miedo. ¿Es que hace falta algo más para divertirse?.

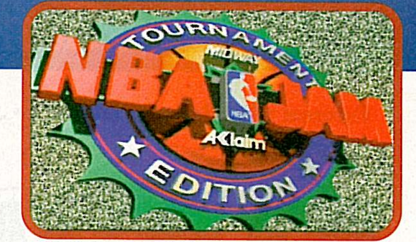
OPINION:
A Jim no le hace falta una consola de 16 bit para ser una estrella. A pesar de las ralentizaciones y los saltos en pantalla, este gusano sabe estar a la altura de las circunstancias.





Salvando las lógicas diferencias, este Earthworm Jim tiene muy poco que envidiar a su "hermano mayor" de 16 bits. Algo que sabrán apreciar los amantes de las plataformas.

Acclaim • Deportivo • Megas: 32 • Jugadores: 1-4 • Vidas:- • Niv. de Dif. : 5 • Cont.: Graba • Equipos: 28



Baloncesto de "32 eXtrellas"



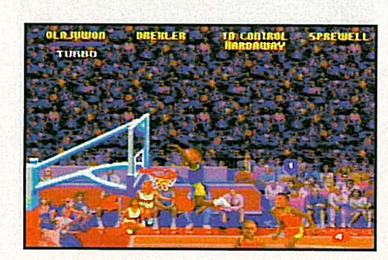
Acclaim sigue exprimiendo su particular "gallina de los huevos de oro". Hasta el momento no ha habido formato que se haya privado de tener un «NBA Jam» en sus circuitos (exceptuando la olvidada Master, claro) y parece que tal fiebre se extiende a las consolas de nueva generación. ¿Quién sabe cuánto tardará en existir una versión Saturn...?. En fin, volviendo a lo que nos ocupa, «NBA T.E.» para 32X no puede ser calificado como un juego nuevo, ya que mantiene punto por punto todas las opciones que ya vimos anteriormente y únicamente en el apartado gráfico se puede notar cierta "mejoría". Limitada eso sí a las caras de los jugadores que ahora aparecen perfectamente digitalizadas de los originales. Por lo demás muy poco a destacar. Permanecen los iconos reforzadores de habilidades y los "Hot Spots" que permiten conseguir canastas de hasta 9 puntos. Nada realmente novedoso como podéis ver. Esto para los fans de la recreativa será una bendición (no en vano esta versión ha sido realizada en colaboración con Midway) pero para el resto de mortales no pasará de ser otra versión más de un juego que si bien no es malo ya comienza a cansar. En definitiva, es divertido, ¡pero tanto como el de Mega Drive o el de Mega CD!.



Las estadísticas aparecen tanto en el descanso de los cuartos como al finalizar el partido para mantenernos informados.



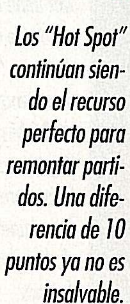
Esta nueva versión será una bendición para los fans de la recreativa, se puede decir que ambas máquinas son iguales.



La espectacularidad del baloncesto cuenta en los mates con su mejor exponente.

TONIGHT'S MATCH-UP

VS



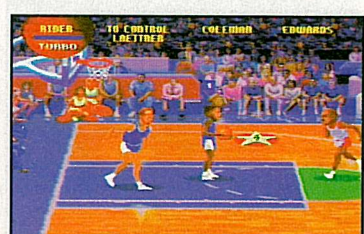


Los "Hot Spot" continúan siendo el recurso perfecto para remontar partidos. Una diferencia de 10 puntos ya no es insalvable.



Añadir las caras de los jugadores originales queda muy bien, pero al menos podían haber modificado "el cuerpo" de ellos para que quedaran proporcionados.





Gráficos 90
Las caras de los jugadores son perfectamente reconocibles.

Música 87
La mismas melodías que ya escuchamos anteriormente, pero con calidad.

FX 86
Las voces digitalizadas son algo más claras que antes.

Movimiento ...89
La animaciones son excelentes y el movimiento es suave.

Control 89
Continúa siendo muy sencillo controlar las evoluciones de los jugadores.

Diversión 90
Especialmente divertido cuando se juega a 4 jugadores.

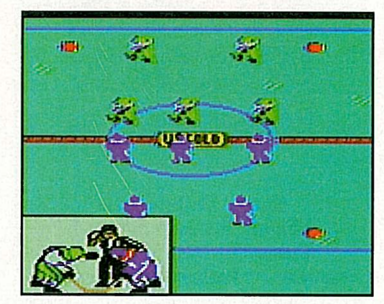
OPINION:

Nulas novedades en un juego que ya ha demostrado su jugabilidad en el amplio espectro de consolas domésticas y en las recreativas.

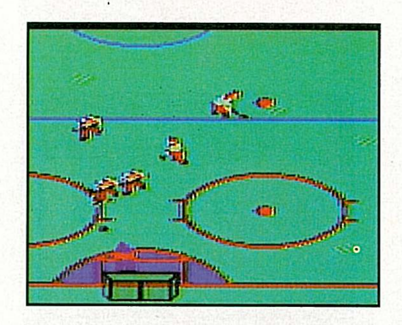




US Gold • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: - • Niv. de Dif. : - • Continuaciones: - • Equipos: 22



Una única y pequeña concesión a la galería: los zoom sobre los saques.



Hockey bajo cero

Para gustos se hicieron los colores, pero en esto de las consolas se hace muy difícil mantener la calma cuando se tiene que comentar un juego como «Championship Hockey». Estamos seguros de que puede contar con algún atractivo, pero nosostros no lo hemos hallado por ninguna parte, y menos después de ver a su "rival" (el «NHL Hockey») en acción. Los gráficos son pobres y sin detalle, el movimiento es brusco y lleno de molestos parpadeos, mientras que el sonido está infrautilizado limitándose a "chirridos" desagradables. Es en definitiva un juego que de haber visto la luz hace unos años podríamos haber ensalzado, pero que en una comparación actual queda en franca desventaja. Obviando sus cualidades técnicas, el apartado de jugabilidad tampoco queda bien parado. La inexistencia de un segundo jugador o de unos siempre bienvenidos password invita a cansarse rápidamente de jugar y eso es un lujo que un juego deportivo o cualquier otro tipo de juego que se precie) no se puede permitir.

Gráficos 58
La imágenes hablan por sí mismas. Pobres y anticuados.

Música 62
Prácticamente inexistente, pero no suena mal.

FX 45
Recien sacados del museo del videojuego. ¡Bienvenido Pacman!.

Movimiento ...75
De lo mejor del juego. Y eso que no es ninguna maravilla.

Control 70
Tan simple como efectivo. Cumplidor pero sin derroches.

Diversión 54
Francamente, lo que se dice divertir... queda para los amantes del género.

OPINION:
Muy pobre se nos antoja la apuesta de US Gold para desbancar al líder de los juegos deportivos, EA. Esperamos que la próxima vez se esmeren más.



La simpleza del cartucho queda confirmada por la escasez del menú de opciones y por la "tacañería" gráfica.



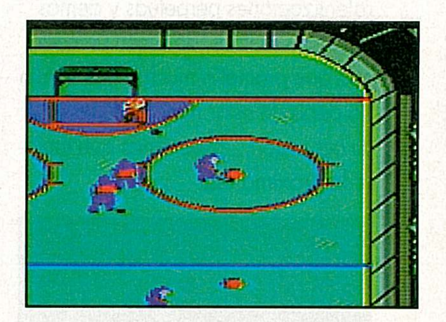


Championship HOCKEY



A diferencia del «NHL Hockey», en este cartucho los equipos existentes son selecciones nacionales.

La apuesta de US Gold por el hockey queda totalmente desdibujada por una absoluta falta de calidad.

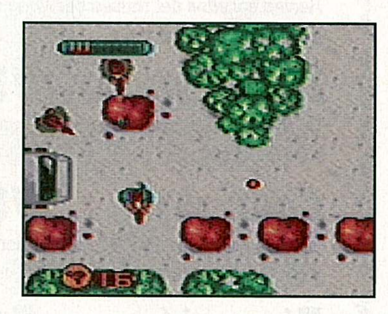




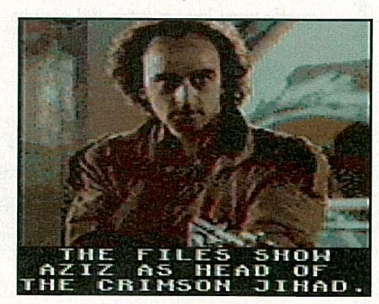


GAME GEAR
Acclaim • Acción
Megas: 4 • Jugadores: 1
Vidas: 3 • Niv. de Dif. : -
Continua.: Password • Fases: 6

True Lies



Una vista aérea se encarga de mostrarnos los movimientos de Harry Tasker.



Todos sabemos que la GG es una consola limitada, pero es que gracias a «True Lies» esos defectos afloran por todas partes. Parpadeos ocasionales, ralentizaciones perpetuas y demás disgustos lúdicos, deslucen un cartucho que prometía mucho más. Arnie no debe de estar muy contento con su actuación... Esperemos que mejore la próxima vez.



Total: 57%



MEGA DRIVE
Sunsoft • Arcade
Megas: 16 • Jugadores: 1
Vidas: 5 • Niv. de Dif. : -
Continua.: Inf. • Fases: 10

Death & Return of Superman

Ya conocemos el motivo de la repentina muerte de Superman. No ha sido Doomsday. Ha sido Sunsoft quien con un disgusto ha conseguido lo que muchos villanos intentaron sin éxito. Y es que la aparición del hombre de acero por la MD no ha sido nada edificante. El movimiento es pobre y la jugabilidad deja mucho que desear.



Cuatro nuevos "Supermanes" se disputan el honor de suceder al hombre de hierro.



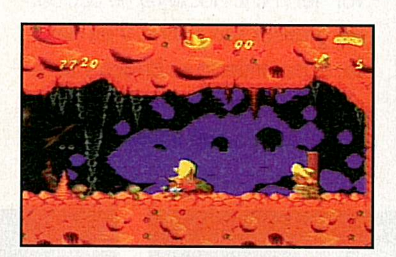


Total: 68%

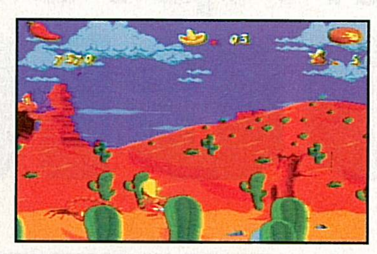


MEGA DRIVE
Sega • Plataformas
Megas: 16 • Jugadores: 1
Vidas: 5 • Niv. de Dif. : 3
Continua.: Password • Fases: 10

Cheese Cat-astrophe



Desigual cartucho éste con el que nos "sorprende" Sega. Unas primeras fases totalmente sosas contrastan con otras originales y bien realizadas pero que se sitúan demasiado cerca del final. Por si esto fuera poco, la mecánica de juego resulta repetitiva y monótona en muchas ocasiones por lo que se hace complicado llegar a "engancharse" con el cartucho. Recomendado para fans de la Warner y plataformeros asiduos.



Desigual juego de Sega que combina fases mediocres con otras de mérito.



Total: 65%

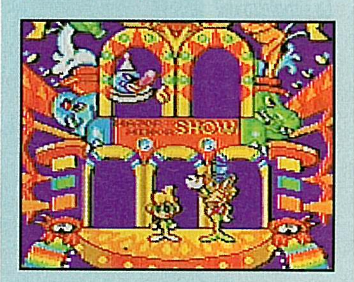


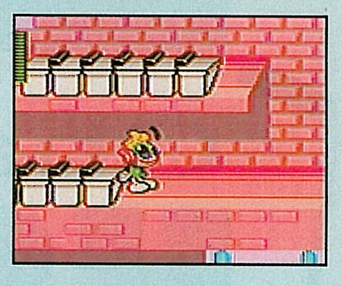
GAME GEAR
Sega • Plataformas
Megas: 4 • Jugadores: 1
Vidas: 7 • Niv. de Dif. : 1
Continua.: Password • Fases: 5

Tempo Jr.



Tanto el protagonista como los enemigos presentan un aspecto muy simpático.





La belleza gráfica, la buena animación y la simpatía del protagonista no han bastado para compensar la excesiva facilidad con la que se asiste al "The End" en este cartucho. La inexistencia de niveles de dificultad y de alguna fase más hace que «Tempo JR» quede relegado al puesto de "juego facilón". Posiblemente los pequeños de casa lo agradezcan, pero el resto...

Total: 69%

Consigue UNA SATURN CADA MES

Sortearemos, hasta Diciembre, una SATURN todos los meses. En cada número te plantearemos una serie de preguntas, y encontrarás las respuestas a lo largo de la revista de ese mes. Empápate de SATURN y consigue una.



No te pierdas la oportunidad de conseguir tu SATURN

1.- ¿Qué nombre recibe el accesorio que te permitirá ver películas digitales en formato VideoCD?

a.- Cartucho MPEG
b.- Cartucho Backup Memory
c.- Cartucho Motion JPEG

2.- ¿Cuántas vistas diferentes te ofrece Sega International Victory Goal a la hora de jugar?

a.- Tres
b.- Seis
c.- Doce

3.- ¿Cómo se llama el periférico con el que podrás conducir los coches de Daytona como en la recreativa?

a.- Arcade Stick
b.- Arcade Racer
c.- Virtua Stick

4.- Ahora una de Virtua. ¿Cuántos luchadores te ofrece Virtua Fighter?

a.- Tres b.- Seis c.- Ocho

5.- Por último, ¿cuál de los siguientes circuitos no es de Daytona USA?

a.- Expert
b.- Beginner
c.- Medium

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista TODOSEGA que envíen el cupón de participación que aparece en la revista (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO UNA SATUAN CADA MES; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.

3.- La elección del ganador del mes se realizará en Madrid el día 5 del mes siguiente al que se publique el concurso. Es decir, el ganador de la revista de julio se elegirá el 5 de agosto así sucesivamente.

4.- El premio consiste en 1 SATURN al mes, empezando en el número de julio y terminando en el de Diciembre, ambos inclusive. Se entregarán a partir de Septiembre de 1995.

5.- Los resultados de este concurso se publicaran en las páginas de TODOSEGA y además se notificará mediante carta a los ganadores.

6.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique su nombre en la revista para notificar a la revista el extravío.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y SEGA CONSUMER PRODUCTS.

SEGA

TODOSEGA

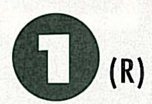
Una Saturn cada Mes

Nombre: NACHO
Apellidos: PINTO CARBONELL
Dirección: C/ JUAN RAMON JIMENEZ Nº 13
Localidad: PLASENCIA
Provincia: CACERES
C.Postal: 10600 Teléfono: 927-41-37-28

Las respuestas son:

1. CARTUCHO MPEG
2. TRES
3. ARCADE RACER
4. OCHO
5. MEDIUM

Mega Drive

 (R)

Theme Park

E.A. ◊ Estrategia ◊ TS nº 26

2(3) **Earthworm Jim**
Shiny ◊ Plataformas ◊ TS nº 21

3(9) **Ristar**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 23

4(2) **Story of Thor**
Sega ◊ Aventuras ◊ TS nº 25

5(R) **Soleil**
Sega ◊ Aventuras ◊ TS nº 21

6(N) **Pete Sampras 96**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 29

7(6) **Shining Force II**
Sega ◊ Rol ◊ TS nº 18

8(4) **Alien Soldier**
Treasure ◊ Acción ◊ TS nº 27

9(7) **Lion King**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 20

10(N) **SeaQuest DSV**
Black Pearl ◊ Estrategia ◊ TS nº 29

11 (R) **Batman & Robin**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 28

12(13) **Dinamite Headdy**
Tresure ◊ Plataformas ◊ TS nº 20

13(N) **Spirou**
Infogrames ◊ Plataformas ◊ TS nº 29

14(8) **FIFA Soccer 95**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 21

15(10) **Street Racer**
UBI Soft ◊ Deportivo ◊ TS nº 27

Mega CD

1 (R)

Shining Force CD

Sega ◊ Rol ◊ TS nº 25

2(R) **Jurassic Park**
Sega ◊ Aventura ◊ TS nº 12

3(N) **Earthworm Jim S.E.**
Shiny ◊ Plataformas ◊ TS nº 29

4(3) **Snatcher**
Konami ◊ Aventura ◊ TS nº 23

5(4) **FIFA Soccer CD**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 16

6(5) **Rebel Assault**
JVC ◊ Arcade ◊ TS nº19

7(R) **Fatal Fury Special**
JVC ◊ Lucha ◊ TS nº 26

8(6) **Starblade**
Namco ◊ Matamarcianos ◊ TS nº 23

9(8) **Mickey Mania**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 21

10(9) **Lethal Enforcers II**
Konami ◊ Arcade ◊ TS nº 20

Game Gear

1 (R)

Micromachines 2

Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 27

2(R) **Sonic Drift Racing**
Sega ◊ Deportivo ◊ TS nº 27

3(N) **Earthworm Jim**
Eurocom ◊ Plataformas ◊ TS nº 29

4(3) **Los Pitufos**
Infogrames ◊ Plataformas ◊ TS nº 26

5(R) **Pete Sampras**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 20

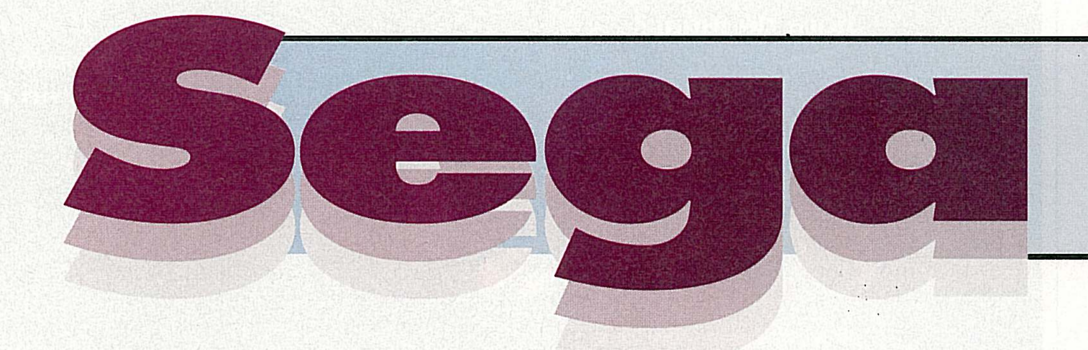
6(7) **Ristar**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 26

7(4) **Legend of Illusion**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 23

8(R) **FIFA Soccer**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 23

9(10) **NHL Hockey**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 28

10(9) **Super Columns**
Sega ◊ Puzzle ◊ TS nº 26



Master System

1 (R)

Los Pitufos

Infogrames ◊ Plataformas ◊ TS nº 25

2(R) **Micromachines**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 12

3(R) **The Lion King**
Virgin ◊ Plataformas ◊ TS nº 20

4(R) **Asterix**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 18

5(R) **Speedy Gonzales**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 26

6(R) **Mortal Kombat**
Acclaim ◊ Lucha ◊ TS nº 9

7(R) **The Jungle Book**
Virgin ◊ Plataformas ◊ TS nº 10

8(R) **Daffy Duck in Hollywood**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 18

9(R) **Sonic Chaos**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 8

10(R) **World Cup USA ´94**
US Gold ◊ Deportivo ◊ TS nº 15

Debajo de cada título te ofrecemos información sobre: la compañía programadora, el tipo de juego y el número de TodoSega en que fue comentado el juego.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada el mes anterior. R: Repite posición. N: Nueva entrada.

MD 32X

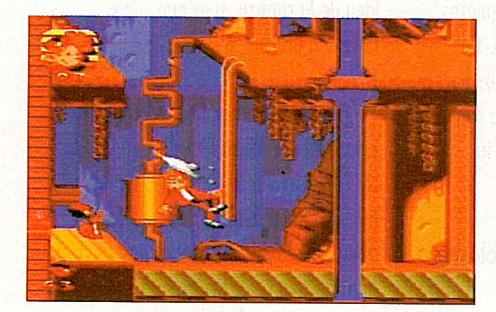
1 (R)
Doom
ID Soft ◊ Arcade ◊ TS nº 21

2(R) **Virtua Racing Deluxe**
Sega ◊ Deportivo ◊ TS nº 21

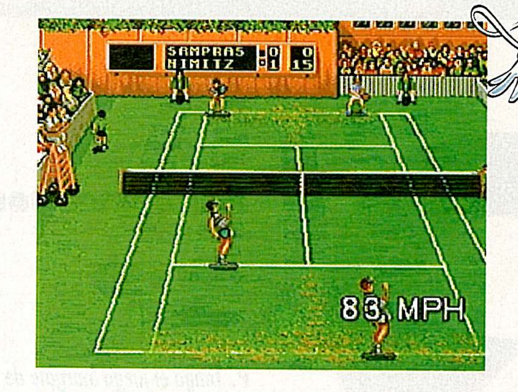
3(R) **Chaotix**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 28

4(R) **Star Wars Arcade**
Sega ◊ Arcade ◊ TS nº 21

5(R) **Stellar Assault**
Sega ◊ Arcade ◊ TS nº 27



Los amantes de las plataformas encontrarán en «Spirou» la suficiente dosis de dificultad como para engancharse a él y no dejar nunca de jugar.



Aunque la estación no es propicia para la salida al mercado de novedades, estamos seguros de que no os podréis quejar: «NBA Jam T.E.» 32X, «Earthworm Jim CD», «Pete Sampras», «SeaQuest» y «Spirou» para Mega Drive; y por si todo esto no fuera poco, varios títulos para que podáis disfrutar con vuestra portátil en vacaciones. Pero, sin duda alguna, lo más esperado de la temporada ha sido la presentación de Saturn en España, su catálogo de juegos no es aún muy amplio, pero seguro que a la vuelta del verano pasará también a formar parte de nuestras listas.





Esta es la lista de los juegos más vendidos por la cadena Centro Mail en todos sus centros a lo largo del mes pasado.

Mega Drive

1. **FIFA Soccer ´95**
2. **Theme Park**
3. **Samurai Shodown**

Master System

1. **Super Off Road**
2. **Cool Spot**
3. **Asterix: The Secret Mission**

Game Gear

1. **FIFA Intern. Soccer**
2. **Sonic Drift Racing**
3. **NBA Jam T.E.**

Mega CD

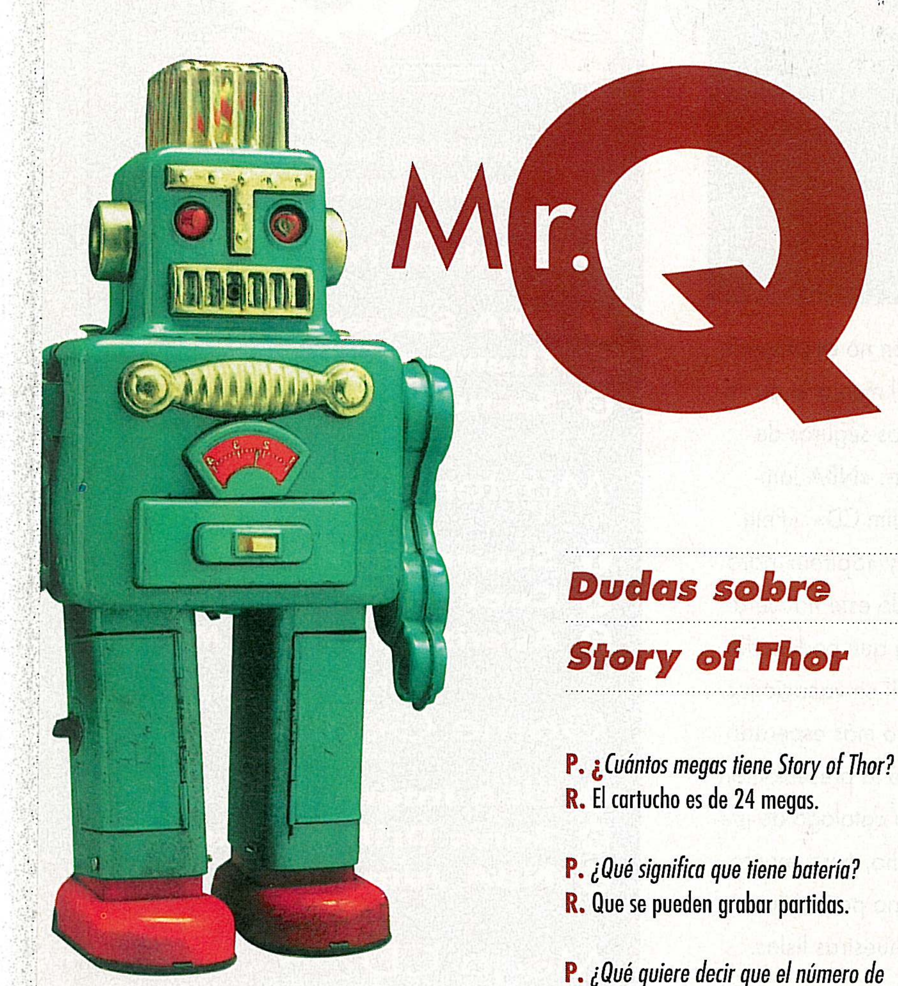
1. **Shining Force CD**
2. **Jurassic Park**
3. **Earthworm Jim S.E.**

MD 32X

1. **Virtua Racing Deluxe**
2. **Mortal Kombat II**
3. **NBA Jam T.E.**

Por gentileza de Centro Mail, sorteamos varios cartuchos de nuestras listas. Envíanos este cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. Indicando en el sobre LOS TRES DE MAIL y la consola que tienes.

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Teléfono .... C.P. ....
Ciudad .... Provincia ....
Consola ....



Mr. Q

Dudas sobre Story of Thor

P. *¿Cuántos megas tiene Story of Thor?*
R. El cartucho es de 24 megas.

P. *¿Qué significa que tiene batería?*
R. Que se pueden grabar partidas.

P. *¿Qué quiere decir que el número de fases es ND? ¿Y acción continua?*
R. ND es No Disponible y acción continua indica que es una especie de cruce entre juego de acción y aventuras.



«Story of Thor» es uno de los grandes títulos roleros de Mega Drive, buena calidad y gran jugabilidad en un cartucho traducido al castellano.

P. *¿Qué significa continuaciones en juego?*
R. Que se adquieren según vas avanzando en el juego.

Victor Manuel López, Cádiz

Problemas con Stargate

P. *Tengo el juego Stargate de Mega Drive, pero en la pantalla de las ruinas (después de haber pasado por segunda vez la ciudad de Nagada) hay veces que tienes que apurar bastante el salto, pues bien, no sé cómo pasar el segundo salto de este tipo.*
R. Puedes correr y saltar para llegar más lejos, para ello, pulsa el botón de tirar las bombas y ve hacia el lado que quieras desplazarte, después pulsa salto. De todas formas, en uno de los saltos hay que agarrarse a una argolla que cuelga del techo, así que quizá sea ése tu problema.

Juan Antonio Sánchez Santolaria, Barcelona.

Novedades impactantes en Mega Drive

P. *¿Cuándo saldrán cosas del estilo Killer Instinct o Donkey Kong Country en Mega Drive?*
R. Existe un juego que se llamará Vector Man que será un arcade protagonizado por un robot que te ofrecerá personajes renderizados y una serie de innovaciones gráficas sensacionales. Más adelante habrá otros, como Angel Curly Tail, una especie de aventura-juego de rol con unos gráficos también espectaculares.

P. *¿Saldrán Mortal Kombat III y Doom para Mega Drive?*
R. MK 3 saldrá después de verano, y Doom ya ha visto la luz en 32X.

P. *¿Alguna posible conversión de Neo Geo para Mega Drive?*



Vector Man será la primera bomba de Sega en MD para después del verano.

R. Sí, View Point de American Sammy, pero lo que tú probablemente estés esperando sean cosas como Samurai Shodown II o Fatal Fury III. Quítate la idea de la cabeza, si es que salen, tardarán mucho en llegar.

P. *¿Va a programar Sega algún cartucho con SVP para Mega Drive?*
R. El desarrollo de cartuchos de juego basados en el chip SVP no ha sido abandonado, pero tampoco hay ningún anuncio que confirme que efectivamente se está trabajando sobre ello.

David García, Alcorcón (Madrid).

¿Es Theme Park realmente bueno?

P. *¿Crees que Theme Park sería de provecho?*
R. Por supuesto que sí, seguro que te gustará ser tu propio jefe y convertirte en un magnate de los parques de atracciones.

P. *¿Conoces algún truco para éste último?*
R. Introduce Zarkon como password y verás que rico te harás (¡y sin tenerlo preparado me ha salido un pareado!).

P. *¿Cuál me recomiendas en cuestión de precio y calidad: MCD o MD32X?*
R. Ante la perspectiva de juegos como Virtua Fighter o FIFA Soccer para 32X, me quedo con la máquina de 32 bits.

P. *¿Para cuándo Mortal Kombat III?*
R. Se espera que salga a la calle el próximo mes de Octubre.

P. *¿Cuál me recomiendas de entre todos los juegos de Mega Drive?*
R. Depende de lo que te guste, pero tienes mucho donde elegir: Earthworm Jim, Virtua Racing, Theme Park, Soleil...

P. *Clasifícame estos juegos de mejor a peor: Soleil, Story of Thor, Mickey Mania, El Rey León, Earthworm Jim, Theme Park y Super Street Fighter II.*
R. Difícil me lo pones: Earthworm Jim, Soleil, Theme Park, Super Street Fighter, Story of Thor, Mickey Mania y El Rey León.

Alberto Ignacio Jurado, Málaga.

Passwords de Another World

P. *¿Podrías darme unos passwords para Another World (a partir del nivel 11)?*
R. Sólo te quedan dos niveles más, así que apunta: 12.- CKJL; 13.- LFCK.

Monso Chávez, Canarias.

Decepcionado con MD 32X

P. *Me he comprado MD 32X estas Navidades y me siento un poco decepcionado, ¿crees que debo comprarme una Saturn?*
R. La decisión la tienes que tomar tú, yo te puedo decir que Saturn es superior a MD 32X y que habrá muchos juegos para ella, pero ¿por qué no te esperas a septiembre y ves FIFA Soccer y Virtua Fighter para MD 32X? Seguro que te gustarán.



El trabajo realizado por Sega en la conversión de Virtua Fighter para MD 32X es francamente bueno: el juego es rápido, preciso y se juega muy bien, aparte de que están todos los golpes.



Bug! recuperará las plataformas para Saturn, aunque en espectacular 3D.

P. *¿Qué juego es mejor en recreativa: Sega Rally o Daytona USA?*
R. El hardware de Sega Rally es más avanzado técnicamente hablando, y en cuanto a juego a mi me encanta Sega Rally, lo vi en el FER y quede francamente alucinado.

P. *¿Aparecerán Primal Rage, Sega Rally y Virtua Fighter 2 en Saturn?*
R. Sí, aparecerán los tres. En cuanto a Sega Rally, me han comentado que incluirá una opción para pantalla partida a dos jugadores.

P. *¿Qué va a pasar con los típicos arcades de plataformas en Saturn? ¿Van a desaparecer?*
R. Sega sigue apostando por las plataformas con Saturn: Clockwork Knight es un plataformas, y Bug! también será otro plataformas (aunque un poco curioso). Y lo mejor es que habrá un Clockwork Knight 2 y muchos más juegos de plataformas de otras compañías.

Adrián García, Madrid.

La puntuación más alta de TodoSega

P. *¿Cuál es el juego que más puntuación tiene de todas las consolas?*
R. Sonic 3 se llevó un 97; le sigue Super Street Fighter II con un 96.

P. *¿Cuáles son tus juegos favoritos de Mega Drive?*
R. Virtua Racing, Soleil, Theme Park, Sonic 3, Zero Tolerance, Dr. Robotnik, Earthworm Jim...

P. *¿Qué Sonic es mejor? ¿Y su puntuación?*
R. Personalmente el que más me gusta es el 3, pues supo innovar y añadir nuevas características a la serie y ofrecer un juego más jugable y mejor realizado a nivel técnico.

Miguel Ángel Lechuga, Sevilla.

Y Sega creó la MD 32X

P. *¿Habrá realidad virtual para 32X?*
R. De momento no entra en los planes de Sega. En su momento hubo un proyecto para Mega Drive que quedo aparcado.

P. *¿Para cuándo rol en 32X?*
R. Esa misma pregunta nos la hacemos Sir Archibald Bradley y yo todos los días, y seguimos sin encontrarle respuesta.

P. *¿Habrá algún chip tipo SVP para 32X?*
R. No tengo noticias de ello.

P. *¿Cuál de estos juegos saldrá para 32X: Jurassic Park, FIFA Soccer, Wing War, Road Rash y The Need for Speed?*
R. El único de los títulos que ha sido confirmado es FIFA Soccer.

P. *¿Qué juegos renderizados hay para 32X?*
R. Sega América está programando actualmente uno que que se llamará Kolibri y que posiblemente incorpore personajes renderizados. Rayman es otro de los posibles candidatos al título de rey del renderizado.

P. *¿Qué grandes compañías trabajan para 32X?*
R. Acclaim, Probe Entertainment, Activision, Electronic Arts, Digital Pictures, Time Warner Interactive...

Ismael Pinteño Visuara, Algeciras (Cádiz)

¿Cuánto va a durar Game Gear?

P. *¿Cuánto tiempo más podremos disfrutar de Game Gear?*
R. Depende de Sega y las compañías que programan para ella, pero te puedo asegurar que tiene aún un añito o dos más por delante: Mortal Kombat III. The Adventures of Batman & Robin, Michael Jordan in the Windy City, Jungle Strike, VR Troopers, Cutthroat Island, Boxing, Batman Forever, Batman Forever, Foreman for Real ...

P. *¿Cuáles serán los mejores juegos de plataformas para G.G.?*





US Gold ha licenciado los derechos de Megaman para programar una versión portátil de próxima aparición.

R. Cheese Cat-Astrophe starring Speedy Gonzales será muy parecido a la versión Mega Drive del mismo título.

P. *¿Saldrá The Punisher para portátil?*
R. No te lo puedo asegurar, pero no creo que esté dentro de los planes de Capcom hacer una versión portátil. De Capcom se espera una versión Game Gear de Megaman, que ha sido licenciada a US Gold.

The Punisher, Miraflores de la Sierra (Madrid).

Rock'n Roll Racing para Mega Drive

P. *¿Qué tal es el Rock´n Roll Racing de Mega Drive? ¿es verdad que tiene cuatro circuitos? ¿merece la pena comprarlo?*
R. Es una especie de Super Off Road que alcanza altas cotas de jugabilidad a dos jugadores. No, tiene más de cuatro circuitos; para ser exactos, tiene 6 planetas con cuatro circuitos por cada uno de los planetas. Si te gustan ese tipo de juegos sí que es una buena compra; se comento en el número 23 y se llevó una merecida nota de 89.

P. *¿Cuál te gusta más: ESPN Speed World o Rock´n Roll Racing?*
R. Prefiero el Rock´n Roll Racing, aparte de que ESPN no va a salir en España.

P. *¿Cuándo saldrá la segunda parte de Eternal Champions?*
R. El único Eternal que hay de momento previsto es el de Mega CD.

P. *¿Cuándo llegarán Relayer y Phantasy Star IV?*
R. Relayer ha cambiado de nombre y se llamará Light Crusader, saldrá en septiembre-octubre y estará traducido. Phantasy Star IV llegará mucho más tarde y probablemente también estará traducido.

P. *¿Qué juegos me recomiendas de 32X?*
R. Doom, Virtua Racing, Star Wars, Chaotix, Mortal Kombat II y atento a Virtua Fighter, va a suponer el espaldarazo definitivo a la MD 32X, que por cierto lo necesita.

Josué Escanilla Beato, Salamanca.

Mega CD 32X y Saturn no son lo mismo

P. *He encargado un Virtua Fighter a una tienda de importación. ¿Valdrá para mi Mega CD 32X o anulo el pedido?*
R. Por mucho que Sega lo haya dicho así, Mega Drive + Mega CD + MD 32X no es igual a Saturn, así que ese compacto de Saturn no funcionará en tu equipo. Anula el pedido antes de que llegue y te lo quieran cobrar.

P. *Me he quedado sin memoria para grabar partidas en Jurassic Park, ¿cuándo llegarán los cartuchos de memoria para Mega CD?*
R. Se supone que ya tenían que estar aquí, pero me parece que Sega ha decidido no traerlos. Tendrás que recurrir a vaciar la memoria y borrar tus preciosas partidas salvadas.

P. *¿Por qué mi adaptador CD+ Plus no funciona con el MD 32X?*
R. Probablemente se deba a una

Multimedia con Saturn

P. *¿Cuántas posibilidades Multimedia tiene Saturn?*
R. Foto CD es para ver fotografías grabadas en CD en el televisor; Video CD es un sistema para ver películas de vídeo (en un formato propio compacto) en Saturn; Audio CD es para escuchar compactos de música; CD+G es para ver compactos que mezclan CD Audio y gráficos; Karaoke son CDs que anulan las voces a las canciones y pueden ser interpretadas siguiendo las letras en pantalla; E-Book es un sistema operativo para leer libros electrónicos en Saturn.

P. *¿La placa MPEG va dentro de Saturn o es necesario comprarlo aparte?*
R. Tendrás que comprarla aparte desembolsando la módica cantidad de 32.000 pesetas, aunque no estará en la calle hasta el próximo mes de Octubre.

P. *¿Cuándo llegará Saturn? ¿Cuál será su precio?*
R. Para cuando leas estas líneas ya estará en las tiendas a un precio de 79.900 pesetas con el juego Virtua Fighter. Además, podrás comprar otros tres o cuatro más: Daytona USA, Clockwork Knight y Worldwide Soccer. El precio de los juegos rondará las 10.000 pesetas.

P. *¿Saturn o 32X?*
R. Si tienes una Mega Drive y no quieres gastarte 80.000 pesetas, una 32X es la opción más económica y que te satisfará a nivel de juego. Si no tienes una Mega Drive, la opción es muy clara y a la vez cara: Saturn.

P. *¿Cuáles son las próximas novedades que veremos para MegaCD?*
R. Fahrenheit, Eternal CD, Mad Dog II, Iron Helix, Return to Zork, Trivial Pursuit... pero es muy probable que únicamente salgan en los USA (por lo menos los cuatro últimos).

P. *¿Qué significan RAM y Scaling?*
R. RAM es Random Acces Memory o memoria de acceso aleatorio, que es usada por los diferentes cartuchos de juegos, o por el sistema básico de componentes de las consolas para el vídeo o el sonido. Scaling es una técnica para aumentar el tamaño de los sprites en pantalla.

Francesc Zacarías Ribot. Barcelona.

incompatibilidad en el hardware. Al Action Replay Pro 2 le ocurre lo mismo y no funciona. Curiosamente, hay un adaptador para CD que recibe el nombre de CDX y sí que funciona con MD 32X.

P. *¿Van a sacar algún otro "cacharro" tipo Mega CD o MD 32X?*
R. El único adaptador accesorio que saldrá será el aparato para conectarse al Sega Channel, pero sólo en los USA.

P. *¿Es verdad que la GG de 16 bits será compatible con la actual?*
R. Sega ya tenía una versión terminada de la nueva portátil, y efectivamente parece que se podía jugar con los mismos cartuchos de Mega Drive. Pero por razones de coste, el proyecto ha quedado temporalmente abandonado.

José Manuel Fábregas, Zaragoza.

Mortal Kombat III para Game Gear

P. *¿Va a salir Samurai Shodown para Game Gear?*
R. Sí, y se esperaba que saliera a la calle en el mes de mayo, pero parece que ha sido retrasado.

P. *¿Es verdad el rumor de que Mortal Kombat III va a salir para la portátil?*
R. Sí, después de verano llegarán las versiones Mega Drive y Game Gear de la arcade de Williams.

Julián Elizalde, Irurzun (Navarra).



Takara está actualmente inmersa en el proceso de conversión de Samurai Shodown para la pequeña portátil de Sega.

Más sobre Saturn

P. *Sé que en Japón Saturn vale 45.000 pts y que aquí costará 80.000 pesetas. ¿Quién se queda con las 30.000 pesetas de diferencia? ¿Eso quiere decir que MD al costar aquí 18.000 pesetas cuesta allí 4.000 o 6.000 pesetas?*
R. Saturn cuesta en Japón 44.800 yenes (unas 67.000 pesetas al cambio) y efectivamente, aquí costará 79.900 pesetas. Pero no hay que limitarse a realizar un cambio sin más de la moneda para buscar su equivalente en pesetas, sino que hay otros factores: cambio de sistema de televisión, transporte, empaquetado, marketing, etc. Costes que finalmente acaban encareciendo el producto. En cuanto a Mega Drive, en Japón cuesta unas 10.000 pesetas.

P. *¿Es Saturn comparable (técnicamente) con un CD Multimedia de PC Pentium?*
R. Sí, ambos pueden usar PhotoCD, Video CD y Audio CD, sólo que en el caso de Saturn es mucho más barato (a pesar de tener que comprar la tarjeta MPEG por separado) y se puede ver en un televisor, que seguramente ya tienes en tu casa.

P. *Con el cartucho MPEG se pueden ver películas de Video CD, de las que Philips tiene muchas para CDi, ¡pero están en inglés!*
R. No te preocupes porque de aquí a fin de año saldrán más de 40 películas en Video CD traducidas a nuestro idioma.

P. *Siendo como es un sistema multimedia, ¿tendrá enciclopedias, juegos educativos, etc? ¿Se podrán utilizar los CDs de PC?*
R. Sí, es más, uno de sus estándares es el E-Book que es una especie de formato que se podría denominar como libro electrónico. No se podrán utilizar los CDs de PC porque la programación de ambos equipos es diferente (pero eso no quita para que el mismo Video CD se vea en Saturn y en PC). Sé que es una cuestión complicada, pero voy a intentar resumirla: todo lo que sean juegos de PC no funcionará en Saturn, aunque al revés, ¡quién sabe si Sega nos sorprenderá con una tarjeta Saturn para PC de nombre "PCSaturnX"!.



Una de las posibilidades Multimedia más destacadas de Saturn es el Video CD, aunque para ello sea necesario adquirir el cartucho MPEG, que se venderá por separado.

P. *Por último, ¿quién es líder en número de ventas de consolas de todo el mundo: Sega o Nintendo?*
R. En Estados Unidos y Europa la ventaja es para Sega, en Japón la ventaja es para Nintendo.

Albert Ferrer Humet, Sarrià de Dalt (Girona).

Compatibilidad paneuropea de Mega Drive

P. *¿Funcionan los juegos de Mega Drive irlandeses en una consola española y al revés?*
R. Por la experiencia que tengo, los cartuchos alemanes, ingleses (y supongo que los irlandeses también) funcionan correctamente en España, y al revés. En cuanto a los franceses, algunos parece que funcionan y otros no, pues el sistema de televisión francés es el Secam, y el del resto de Europa y España es el Pal.

Maxgaret Alás Cowley, Sevilla.

Nuevos títulos de lucha

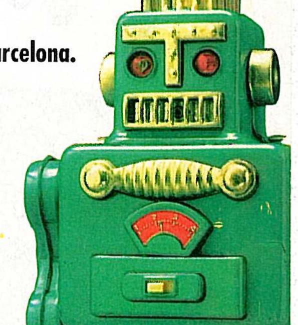
P. *¿Saldrá el Samurai Shodown II para Mega Drive?*
R. No te lo puedo confirmar, es más, me parece que Takara está metida actualmente en la programación del Samurai I de Game Gear.

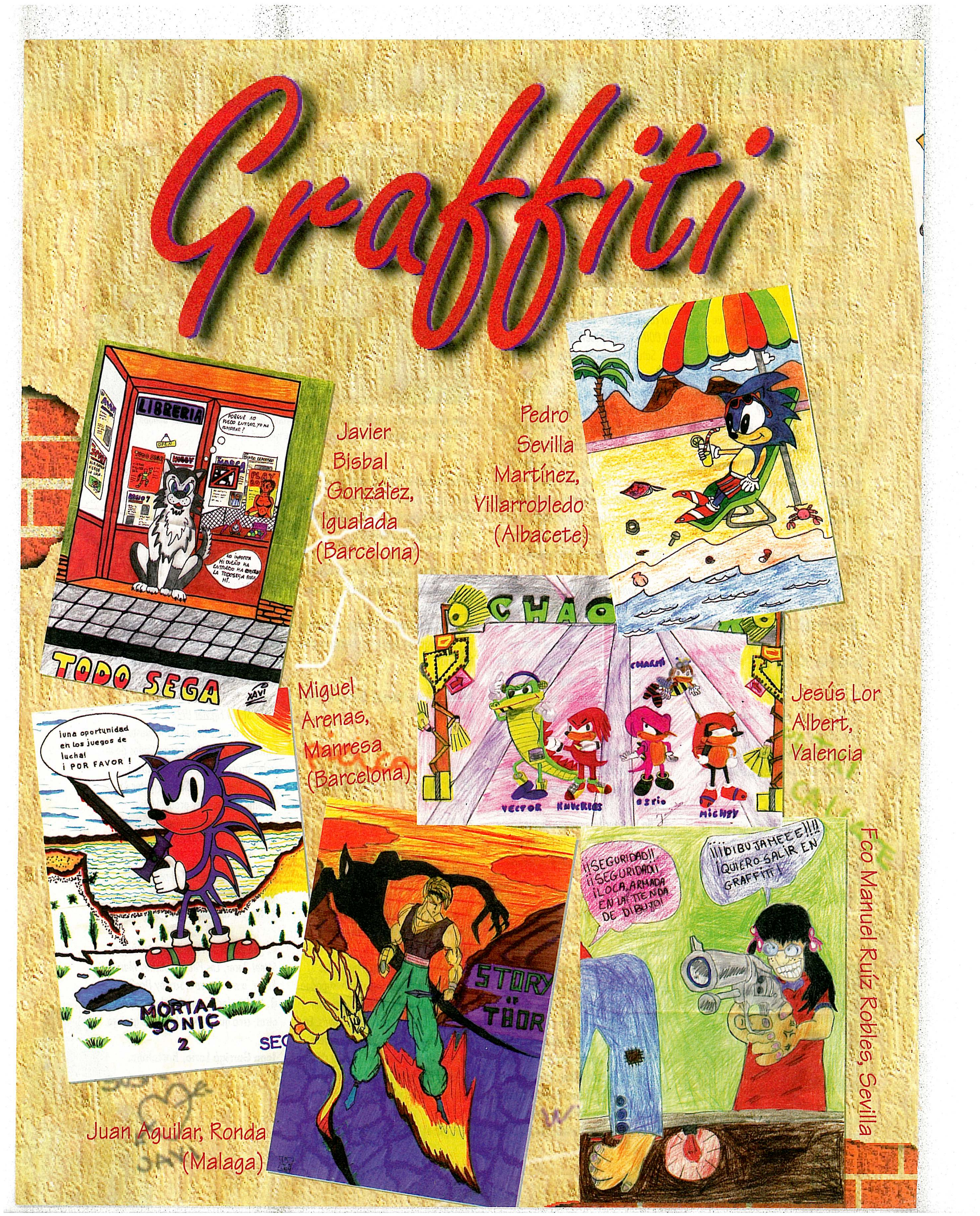
P. *¿Y Street Fighter III?*
R. Antes de que llegue un supuesto SF III Capcom tiene previstos otros títulos de la serie: Street Fighter Legends, Street Fighter: The Movie y Street Fighter Alpha. Sin embargo es muy probable que ninguno vea la luz en Mega Drive y sí en Saturn.

P. *¿Se puede conectar el pad de Saturn a Mega Drive y jugar con él?*
R. No, sus conectores son diferentes.

P. *¿En qué orden pondrías estos juegos: Street Racer, Los Pitufos, Mickey Mania, Ristar, o me espero a Scooby Doo?*
R. No hay fecha para Scooby Doo; de los otros, creo que Mickey Mania te gustará.

Joan Garrigó Lario, Barcelona.




Graffiti
LIBRERIA
TODO SEGA
Javier Bisbal González, Igualada (Barcelona)
Pedro Sevilla Martínez, Villarrobledo (Albacete)
CHAO
VECTOR
KNUCKLES
MIGHTY
Jesús Lor Albert, Valencia
Miguel Arenas, Manresa (Barcelona)
¡una oportunidad en los juegos de lucha! ¡POR FAVOR!
MORTAL SONIC 2
STORY OF THOR
¡¡SEGURIDAD!! ¡¡SEGURIDAD!! ¡LOCA ARMADA EN LA TIENDA DE DIBUJO!
¡¡¡DIBUJAMEEE!!! ¡QUIERO SALIR EN GRAFFITI!
Fco Manuel Ruíz Robles, Sevilla
Juan Aguilar, Ronda (Malaga)



Guillermo Ortega de la Rosa, Armilla (Granada)

Carlos A. Calvo Camino, Venta de Baños (Palencia)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

Guillermo es un tío original, y por ello, su pulsera se ha ganado un puesto especial y se lleva nuestra bolsa deportiva Sonic. A los demás, os damos las gracias por participar y también tenéis regalo: un "Puzzle Ball". Enviad vuestros dibujos a: Graffiti, Todo-Sega, C/Ciruelos 4, San Sebastian de los Reyes, 28.700, Madrid.

Mª Asunción Ruiz, Cartagena (Murcia)



Fernando Belmonte, Elda (Alicante)



Carlos Pérez, Zaragoza



Andrés Monterrey Sosa, Sevilla

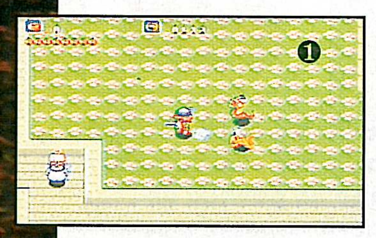
Soleil

El diario de un guerrero (5)

Ya falta muy poco para que nuestro amigo termine su aventura. En esta penúltima entrega conoceréis San Cielo y sabréis dónde van los animales cuando dejan de existir.

Por Sonia Herranz

Dos de los ángeles que ocupaban la antesala de San Cielo me ayudaron con su poder. Uno, justo al norte, me rellenó la barra de energía. Otro, subido a una plataforma a la izquierda del primero, me regaló una manzana dorada al pisar y así contentar yo a todas las flores del jardín **(1)**. Rebosante de energía entré en un laberíntico Cielo del que hice el mapa que os muestro. El truco era **orientarse bien** e ir **activando los interruptores en el orden concreto**. Tuve que ir y volver algunas veces hasta conseguir que se extendiera el puente hacia el centro del cielo. Allí atravesé tres zonas con enormes vacíos. Saltando era imposible llegar al otro extremo, pero me fijé en que los enemigos hacían sombra en determinados puntos **(2)**. Saltando sobre esos puntos iban apareciendo baldosas que me permitían avanzar. Cada zona de baldosas era una letra y juntas formaban la palabra **"God"** (Dios). Ayudado por Tintín abrí la puerta que me llevaría al regazo de Dios, o eso pensaba yo. Al otro lado







Antes de ir hacia la derecha atravesé este pasaje de baldosas doradas. Tras activar el interruptor tuve que volver por el mismo camino, pero con mucho cuidado: las baldosas estaban rotas.

Activando todos los interruptores conseguí que el puente se abriera, permitiéndome el paso al centro de San Cielo.

Si hubiera golpeado la baldosa roja, de las hierbas habrían salido molestos insectos.

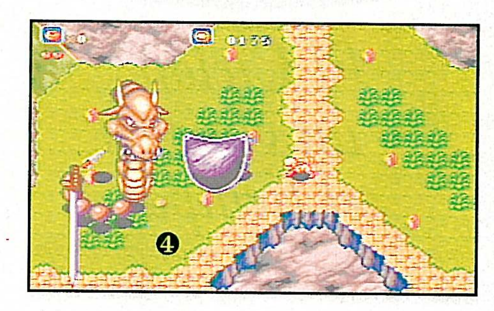
Día 17

San Cielo: Un viaje de la gloria al infierno

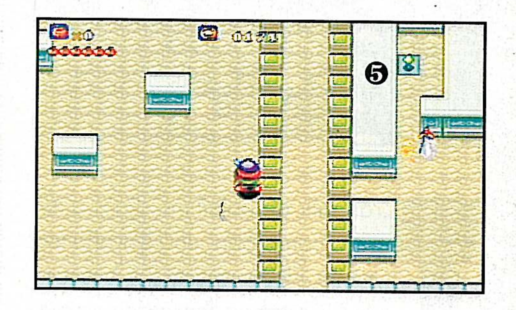
de la puerta me esperaba un tenebroso paraje y, esta vez sí, la **puerta que llevaba a Dios**. Sin embargo, para abrir esa puerta tenía que ir pisando los interruptores que había en cada brazo del camino. Al pisarlos, el **suelo desaparecía bajo mis pies** y monstruos alados me salían al paso **(3)**. Al desactivar todos los brazos, un **enorme dragón me retó a un combate**. Yo no podía hacer nada más que correr en círculos y esperar el momento adecuado para **lanzarle mi espada (4)**. Cuando le derroté, la puerta hacia Dios se abrió, pero el todopoderoso no quiso saber nada de los problemas humanos.

El todopoderoso no quiso saber nada de los problemas humanos.

Simplemente me apoyó para que yo eliminara la intransigencia de la Tierra. ¿Cómo hacerlo? Desperté al pie de la Torre de Babel, encerrado por unos bloques que no me dejaban llegar al camino principal. **Uno de los prisioneros me hizo fijarme en la crisálida de mi amiga la oruga**. Esperé, y del capullo surgió una mariposa que se unió a mi grupo. Gracias a ella pude lanzar la espada y dirigirla hasta una palanca **(5)** para lograr mi libertad.



El dragón se cubría con el escudo repeliendo todos mis ataques. Tuve que girar en torno suyo esperando el momento adecuado para lanzar la espada. El Huevo-Bomba también pudo ayudarme a debilitar al monstruo.



La primera vez que atravesé esta zona tuve que saltar a la red de la derecha, pero la segunda vez activé el interruptor para no ser arrastrado y poder subir.

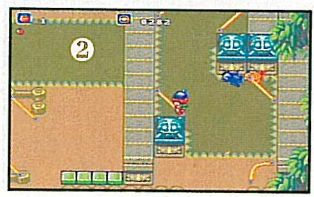
Para coger el dinero encajé en su lugar todas las piezas azules. Luego golpeé la pieza roja y se despejó el camino.

Día 18

La Espada Sacra y una visita a casa

Después de los dicho por Dios me encontraba tan aturdido que **decidí completar el entrenamiento** que había abandonado tanto tiempo atrás. Con el guepardo me fue muy sencillo completar la segunda pista, aunque tuve que prestar mucha atención a **los troncos flotantes (1)**. La tercera pista resultó ser más difícil. Sobre todo a la hora de **controlar el salto por los elásticos (2)**, y aprenderme el camino. Con las tres medallas me dirigí al castillo y, aunque me encontré con Luis, no quise hablar con él. Sabía que **me quitaría una de las medallas** a la menor oportunidad **(3)**. El rey me dio la Espada Sacra que sólo portan los héroes y fui corriendo a casa para enseñársela a mi madre. ¡Hacía tanto tiempo que no la veía! Antes de ir al hogar me pasé por una casa en venta, a la izquierda de la fuente. Para mi sorpresa mi madre estaba en su interior y me dijo que la había comprado. Seguido, fui hasta mi vieja casa y mi madre seguía estando allí. La otra mujer debía ser una impostora, así que, con Tintín a mi lado volví a la casa en venta. Efectivamente, la mujer era en realidad un mapache. Al perdonar su engaño, se unió al grupo ofreciéndome sus servicios para despistar al enemigo **(4)**. Antes de irme hablé con una gallina que me dijo algo curioso: una de las flores de la iglesia giraba en dirección contraria a las demás. Fui a comprobarlo, pisé la flor **(5)** y un camino se abrió hacia el sur **permitiéndome coger la manzana dorada** que flotaba en el agua.









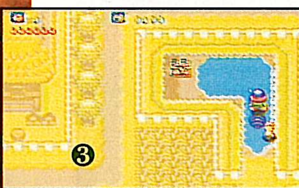
Día 19

El Ciclón y un viaje en el tiempo



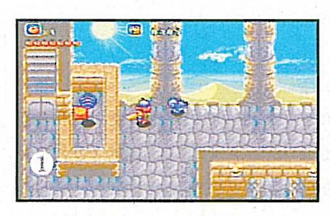
Trás salir de Soleil me dirigí a Iris para comprobar una extraña tormenta. Efectivamente, los bosques de Iris estaban llenos de una nieve que no cesaba nunca. Desconcertado, decidí visitar la aldea y hablar con la gente. Allí descubrí que Dorotea había viajado al pasado arrastrada por un huracán y que había conseguido volver usando unos zapatos rojos. Éstos, para mi desgracia, habían sido robados del cofre del estanque. Decidí visitar a la flor al norte de la aldea. Me cobró cincuenta malines por su información, pero valió la pena ya que al colocarme justo encima del agujero apareció el huracán que me llevaría al pasado **(1)**. Ahora Dorotea no era una anciana, y el cofre del estanque estaba cerrado, sin embargo no podía llegar hasta él. Intenté salir de Iris y llegué donde en el futuro se instalaría el pueblo de los animales. Usando una tabla salté al centro del río y el armadillo que allí descansaba se unió a mi grupo **(2)**. Usando a éste como si de otro tablón se tratara conseguí acercarme al cofre y hacerme con las zapatillas **(3)**. Al ponermelas volví al presente. En Iris seguía nevando, Dorotea me habló de extraños sucesos en Camelia y su nieta me curó de mi cansancio. Decidí viajar a Camelia.



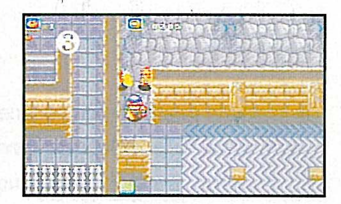


Día 20

El pasado de la magnífica Camelia







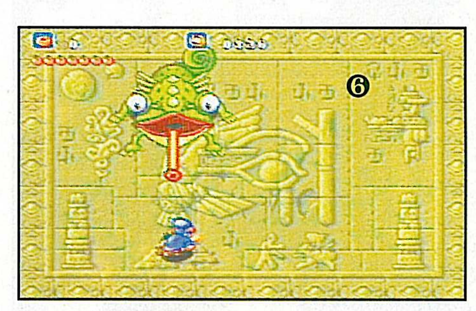
Cuando llegaba a camelia vi como el torbellino se cernía sobre ella. Nada más llegar fui testigo de un brutal juicio que condenaba a una niña al destierro, !por abrir una puerta! El miedo de los habitantes de Camelia a una extraña medicina, llamada Polvo Despertador, los tenía sumidos en una curiosa esclavitud. Supe que la clave a este misterio estaba en la sexta planta del palacio. Para llegar al segundo piso tuve que lanzar al armadillo sobre una pared y activar un interruptor para acceder a las escaleras **(1)**. Ascendí dos plantas más hasta que encontré a un hombre moribundo. Sólo me dijo dos cosas: mi hija y busca con atención donde no hay sombra. Volví sobre mis pasos y, en la pared nada más bajar la escalera, faltaba un pedazo de sombra **(2)**. Entré y avancé hasta tropezar con unas escaleras. Unas piedras me impedían avanzar; justo debajo había un interruptor rojo. Lancé la espada y, con la mariposa, activé el interruptor **(3)** pudiendo acceder a una zona donde el suelo se desplazaba como agua. Me lancé con el dinosaurio y atravesé un tramo de pared abajo a la derecha, llegando a otra escalera.

El suelo líquido me arrastraba hacia un abismo.

En esta planta me esperaban un par de bolsas de oro. Empleé de nuevo a la mariposa y al dinosaurio para hacerme con el oro. Volví hacia atrás, y, en lugar de meterme por las primeras escaleras, avancé un poco más hasta dar con otras. Allí el suelo líquido me arrastraba hacia un abismo y otra vez mi dinosaurio fue la solución **(4)**. Acordándome de las paredes huecas y su sombra, pronto di con otras escaleras y una zona con un agujero enorme. Lancé al armadillo que, lejos de caerse, se mantuvo en el aire y me ayudó a llegar al otro lado. Ya estaba con la niña perdida y juntos iniciamos el descenso por una cuerda. Así, llegué hasta la habitación donde se escondía el Polvo Despertador. Después pasé a la sala de los misterios y desperté al Camaleón, luché contra él y sus monstruos ganando la amistad de Moa, un pájaro mitológico capaz de potenciar las habilidades de todos mis amigos animales. Al salir de la habitación me detuvieron y me mandaron a la cárcel. Utilicé mi espada **(5)** para escapar y regresé a mi época.







Cuando el camaleón sacaba la lengua era el momento de golpearle. Sin embargo tenía que estar muy rápido para que no me pillará y me engullera en su pegajosa boca.

Día 21

El Maestro marioneta y sus criaturas

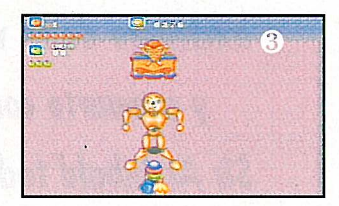
El huracán se había situado sobre Amapola y, por supuesto, corrí detrás de él. Sabía que allí **se ocultaba el Maestro Marioneta** responsable de la existencia de los monstruos de Iris. Acabando con este Maestro, **adiós a los monstruos del futuro**.

Entré en Amapola por el mismo punto por donde antes había salido y en la gran isleta del centro **encontré un pájaro atrapado** en el suelo **(1)**. Si no le liberaba se convertiría en el amasijo de cenizas que había visto en el futuro. Al salvarle, Dodo se unió a mi grupo permitiendo que **cualquier cosa se quedara pegada** a mi espada.

De allí me dirigí a la puerta que había al norte y que ya os señalé en el mapa de Amapola. Tras una pared se veía una marioneta, y junto ella a su maestro. Utilicé a **la ardilla y a Dodo** para lanzar la espada y **arrastrar a la marioneta (2)**. De este modo el Maestro vino también a mi encuentro. Para derrotarle primero tenía que desmontar su muñeco **(3)** y, cuando se bajaba a recoger los trozos, **pegarle con el león y el pingüino**. Tras eliminarle continué mi camino: ya no habría más monstruos en Iris.







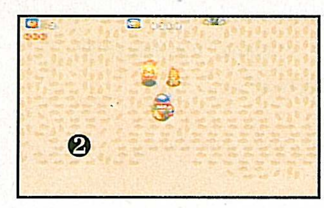


Día 22

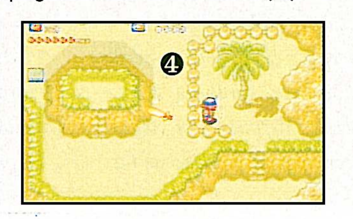
Barón: el monstruo oculto de Playa Anémona

Esta vez el huracán se detuvo sobre playa Anémona. En el pueblo, todos los animales estaban asustados por un monstruo llamado Barón. Un valiente mono me pidió que convenciera a sus vecinos para enfrentarse al monstruo. Hablé con todos, pero ninguno tenía valor para semejante aventura. Al decírselo, el mono partió a enfrentarse el solo contra la criatura. Salí trás él y pedí ayuda a una flor **(1)** que sólo me dijo algo de **un lugar sin huella**. Encontré al mono tendido en la playa. Me puse a pisotear el suelo hasta que ví una zona donde **mis huellas no se marcaban (2)**. Salté allí y caí en la guarida del monstruo. Barón era una especie de bola que giraba sobre un suelo en forma de balancín. El principal problema era no caerme **(3)**. Golpeando a Barón, éste se fue dividiendo **en masas viscosas** que tuve que deshacer una a una. Con Barón muerto volví a la aldea y fui testigo de una entrañable escena. Regresé al presente y descubrí la manera de hacerme con la manzana dorada a las afueras del pueblo. Primero lancé la espada con la mariposa para activar el interruptor y hacer que aparecieran unas escaleras. Luego, con la mariposa y Dodo, volví a lanzar la espada por las escaleras, para conseguir que se pegara a ella la manzana **(4)**.



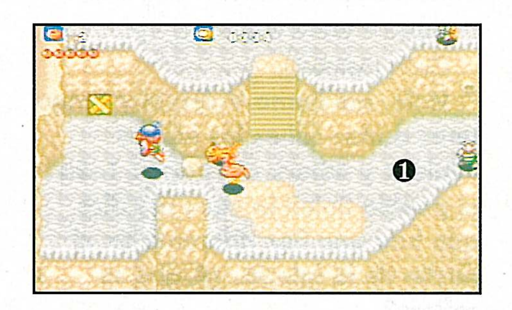






Día 23

Madre Monstruo



Margarita fue la siguiente en recibir la vista del huracán del tiempo, y yo detrás. Ascendí por los riscos y pronto me fijé en una piedra que podría saltar **con la ayuda del guepardo y Moa (1)**. Rompí la cruz y una casacada de agua me arrastró hacia el fondo del acantilado. Allí encontré la entrada a un tenebroso mundo subterráneo. Este paraje estaba **estructurado como un laberinto** de puertas y escaleras, sin embargo, era imposible perderse. Eso sí, **utilicé al dinosaurio** muy amenudo **para no ser arrastrado por la lava (2)**.





Pronto encontré una sala donde me aguardaba el corazón de **Madre Mosntruo (3)**. Yo sólo tuve que golpearle con Pingüi y el león de fuego mientras nadie le defendía. La caverna se deshizo y, a la salida, recogí el cuerno de Madre Monstruo **(4)**.



Al recoger el cuerno de Madre Monstruo me aseguré la desaparición de sus maléficas criaturas en mi presente.



Problemas de transporte

Valentín Vacas Prieto.
Gijón (Asturias).

Hola, me llamo Valentín y tengo unas dudas sobre los juegos «Soleil» y «Story of Thor»": 1.-En el pueblo Soleil la vaca me dice que hay una flor diferente en el jardín de la iglesia. ¿A qué se refiere?

2.-Cuando el ciclón está en la playa Anémona ¿Cómo se consigue luchar contra el enemigo?

3.- ¿Cómo se puede desenmascarar al impostor que está en la casa en venta del pueblo Soleil?

4.- En el «Story of Thor», después de derrotar a la serpiente gigante y conseguir la llave del tiempo ¿Por dónde se sale para ir al siguiente punto de control?

¿Hay alguna manera de que te vuelva a recoger el barco? ¿En el castillo hay alguna salida?.

R. 1.- Si te acercas hasta ese jardín verás como todas las flores se mueven girando en el mismo sentido excepto una. Písala y podrás llegar hasta una preciosa manzana dorada.



Enrólate con TodoSega en la aventura más excitante de tu vida y comparte con Sir Archibald toda la magia del Rol

2.- Échale una ojeada a la contestación que le dí a un compañero de Fraga (Huesca) en el número pasado.

3.- Después de entrar a verle en la casa que se alquila deberás de entrar otra vez pero acompañado de tu fiel Tintín. El desenmascarará al impostor. Seguro que te llevarás una sorpresa al saber quién es realmente...

4.- En la parte derecha de la zona montañosa (algo escondida, eso sí) podrás ver una pequeña estrella que lanza destellos. Si haces memoria te darás cuenta de que es igual a la que viste dentro del castillo y su funcionamiento es idéntico.

Lanza un rayo de magia sobre ella y podrás continuar.

Persiguiendo una salida

Conchi Gutiérrez Calzado.
Sevilla.

P. En primer lugar quisiera felicitaros por la sección y por los comentarios de Sir Archibald que son muy buenos. En segundo quisiera hacer una pregunta: Estoy atascada en el juego «Soleil» en Amapola. Estoy siguiendo la guía de la revista, pero no sé cómo llegáis a la escalera número 5 que es la de la salida. Quisiera que me dijeras paso a paso el camino para llegar hasta ella.

R. La cosa es más sencilla de lo que te parece Conchi. Una vez que llegas hasta la escalera número 4 debes de cruzar el puente. Activas las escaleras a base de

Virtual Bradley

Remontándonos en el tiempo podríamos decir que todo comenzó con el gusto por el "Made in USA". Cualquier cosa, por inútil que fuese, alcanzaba la categoría de "joya" por el mero hecho de llegar desde el país de las hamburguesas. Las calles se llenaron de "barras y estrellas" y aquellos que no siguieron esta "corriente de ideas" fueron mirados con extrañeza. Aquella moda, como otras tantas acabó por mitigarse (que no desaparecer) y fue sustituida por la guerra al michelín.

Alimentos dietéticos, bebidas light, reconstituyentes, bocadillos vitaminados y cientos de tonterías más poblaron las ciudades. Hoy, algún tiempo después y en plena época tecnológica, la moda de las modas vuelve a estar de moda. Lógicamente, en las postrimerías del siglo XX la cosa no podía ser distinta y como protagonista tenemos esta vez a la bendita electrónica. Parece ser que, centrándonos en las consolas, aquel producto que no tenga algo que ver (sino mucho) con lo virtual no está a la última. Virtual Fútbol, Virtual Basket, Rol virtual, Plataformas virtuales y demás virtualidades asolan el mercado. Es posible que nadie se haya preguntado qué significa "realmente" eso de Virtual, pero yo lo he hecho y he descubierto con sorpresa en el diccionario que "Virtual "es todo aquello opuesto a lo actual, efectivo o real. Es por tanto, aquello que tiene apariencia de real sin serlo. ¿...?

¿No será que toda esta avalancha de Realidad Virtual no tiene nada de "realidad" y sí mucho de "virtual"... ?

Por Sir Archibald Bradley



espadazos y bajas todo lo que puedas. Enfrente, verás un mar de lava y una pequeña plataforma. Salta sobre ella y ve saltando siempre hacia la derecha.

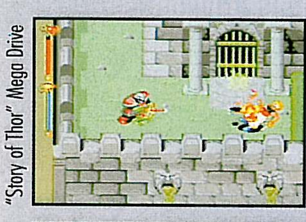
Sigue en esa dirección y llegarás hasta la escalera número 5 que es la que necesitas para continuar.

Parecidos pero no iguales

ALBERTO GUTIÉRREZ.
Madrid.

P. ¿Qué diferencias hay entre los juegos de rol y los de aventura?

¿Me podrías poner pantallas del «Story of Thor»?



"Story of Thor" Mega Drive



"Story of Thor" Mega Drive

R. Un buen truco para distinguir estos dos géneros tan próximos uno de otro consiste en comprobar si nuestro protagonista o protagonistas tienen puntos de vida, puntos de magia, puntos de habilidad, etc. Este será un indicador de que estamos ante un juego de rol. Por otra parte hay muchas otras cosas que aparecen en ambos tipos de juego como pueden ser las tiendas o el uso de objetos. Que no te engañen las apariencias.

Más ayudas para «Super Hydlide»

JUAN PEDRO PEDREÑO.
Calatayud (Zaragoza).

Hola, os escribo para dar unos pequeños consejos sobre el juego «Super Hydlide», además del que pedía un amigo rolero desde Bilbao. Ahí van:

Lo primero que hay que hacer para encontrar la nave fantasma perdida en la grieta es volver al Palacio Sumergido. A continuación ir a los teletransportadores y subir hasta la última planta. Al llegar allí hay que ir directamente hacia arriba. Te encontrarás un cofre. Ábrelo usando "Open With Magic" y conseguirás el "Space Compas" (sólo aparecerá si anteriormente has llevado a cabo todo lo que te pedía el juego). Úsalo en el interior de la grieta y sigue la dirección indicada. Con un poco de paciencia encontrarás la tan preciada nave.

También es necesario que encuentres el "Time Door Talisman", ya que sin él no podrás pasar a otra dimensión. Búscalo en la cueva escondida de la ciudad subterránea, alrededor de las "Ancient Ruins".

También te será muy útil comprar un "Horn" y un "Holy Water". Por último esta pequeña advertencia: hay un objeto que sólo es útil por la noche.

También me gustaría hacer esta pregunta: ¿Hay alguna tienda especializada en JDR en la que no haya sólo juegos nuevos sino también juegos antiguos como «Warrior of Eternal Sun», «Phantasy Star I, II y II» o «Shining in the Darkness»? ¿Dónde?

R. Muchas gracias por tus ayudas Juan Pedro. Respecto a tus preguntas, lamento informarte de que no tengo conocimiento de ninguna tienda en la que puedas encontrar los juegos que me cuentas en tu carta.

De todas formas hago un llamamiento a cualquier miembro del club que sepa responderte.

¡Malditas armas!

FRANCISCO PASCUAL ROJO.
Ontinyent (Valencia).

P. Estoy atascado en el «Shining Force II» y mis dudas son las siguientes: 1.- Una vez que puedo utilizar los pasadizos que se usan para moverse del continente a la isla, sólo puedo ir por un camino de ida y otro de vuelta. ¿Cómo puedo usar el resto de caminos?

2.- ¿Para qué sirven las armas malditas? Cuando las uso, uno de los soldados se queda "Cursed" y me cuesta una pasta curarlo.

3.- ¿Dónde están los objetos para ascender a los personajes?

4.- ¿Cuál sería, a tu parecer, el grupo perfecto que debería llevar?

R. 1.- La respuesta es que no hay más caminos que el que se te abre. El resto son trampas para engañarte.

2.- Si fueses un ser de la oscuridad te serían de mucha utilidad, pero como has elegido luchar con las fuerzas del bien no vas a poder usarlas más que para sacar dinero por ellas cuando las vendas.

3.- La mayoría los encuentras en medio de los combates al caérseles a los enemigos, pero hay algunos ocultos en los pueblos. Posiblemente ya tengas alguno y no lo sepas...

4.- Un grupo que se precie debe de tener como mínimo un par de clérigos para curar a los que caigan heridos. Un par de guerreros para atacar a distancia te vendrán muy bien, lo mismo que algunos magos. El grueso del grupo serán los guerreros con más puntos de ataque.

El rol con más color



Mª Carmen Palao Ibáñez

Nuestros amigos del Club Sega & Rol siguen colaborando con Sir Archibald para llenar estas páginas de color. Animaos a participar y podréis ver como vuestros dibujos aparecen publicados.

Todas, absolutamente todas vuestras cartas serán leídas y, en la medida de lo posible, tendrán contestación. Más fácil imposible ¿verdad?

Francisco Javier Hoyos Pérez

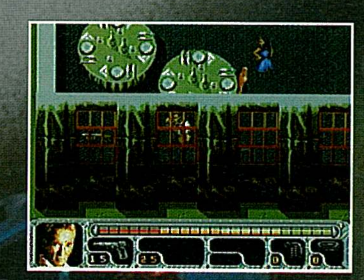
True Lies

Nos impactó como película y posteriormente nos sorprendió como cartucho. Por ello, os hemos preparado esta pequeña guía de juego. Esperamos os sea de utilidad para ayudar a Harry Tasker en la dura tarea de liberar a su país de la amenaza integrista. Menos mal que Gibson, su inseparable compañero, estará a su lado. Al igual que nosotros, los de TodoSega, que no te abandonaremos y además te indicaremos los mejores caminos.

Por OLga Herranz.

FASE 1: El Palacio

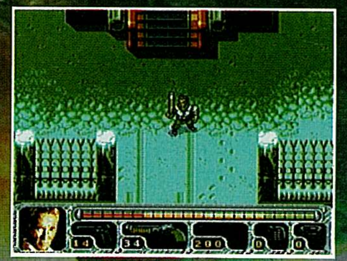
Aquí es donde empieza tu aventura. Harry entra en el palacio de uno de los aliados de Abu Aziz, tu más peligroso enemigo. Tu primera misión: conectar un módem en el ordenador central para poder extraer toda la información posible, que analizarán los expertos del Sector Omega. Pero recuerda que el palacio está lleno de invitados y camareros que no deben sufrir daño. Tu compañero Gibson te advertirá cada vez que mates uno; si mueren tres inocentes tu misión, tristemente, habrá fracasado.



Aunque podrás contar con toda la información que Gib te dará para ayudarte, el camino no será fácil. Al partir sólo cuentas con tu pistola de 9 milímetros. Pues bien, el fúsil de repetición está en la cocina, hazte con él antes de entrar en el comedor. La escopeta está un poco más escondida: ve hasta el final del salón y en la parte izquierda, está pegada a la pared.

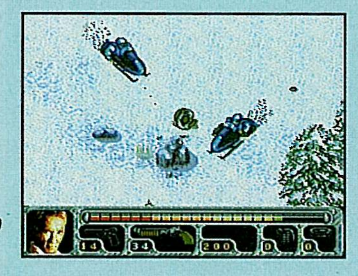


Antes de pasar al segundo piso no te olvides de recoger la tarjeta de seguridad, te permitirá entrar en la zona del ordenador. Una vez arriba, encontrarlo no es difícil. El problema llega cuando el módem está ya conectado, salir del palacio no te va a resultar fácil. Una panda de matones te perseguirán. Corre hasta llegar al exterior del palacio y no te entretengas para nada.



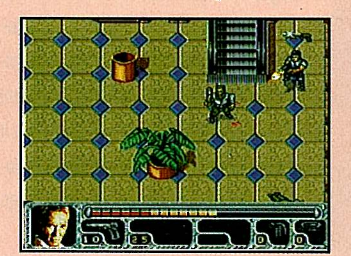
Sólo tengo que darte un pequeño consejo: no dispares en la parte baja del edificio al comienzo de la misión, de esta manera pasarás desapercibido y nadie pretenderá acabar contigo. Además si al ir en busca del ordenador central, en la segunda planta, estás bajo de energía, podrás volver atrás y recoger los dos botiquines de la planta baja.

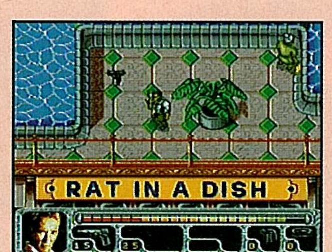
FASE 2:
Las Laderas



Por fin has conseguido salir del palacio, pero ahora te queda un largo camino hasta el lugar donde se encuentra esperándote Gib. Las montañas nevadas están llenas de enemigos que te persiguen tanto a pie como en moto o en helicóptero. Sólo te puedo dar unos pequeños consejos: no te detengas por nada, corre lo más cerca posible de los árboles para evitar a los esquiadores y rueda sobre tu hombro tantas veces como puedas para evitar los disparos y deslizarte por la nieve más aprisa.

FASE 3:
El Centro Comercial

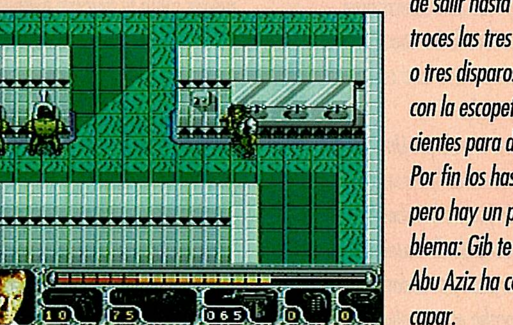




Ha llegado el aviso de que hay unos terroristas en el centro comercial de las afueras de Washington. La misión es encontrarlos y destruirlos. Se han escondido en los servicios de caballeros que tú debes encontrar lo antes posible. Recuerda que no debes matar a los pobres contribuyentes que se encuentran allí o tu misión habrá fracasado.

El recorrido del centro comercial recuerda a un laberinto, pero con un poco de astucia y recordando todos los lugares por los que pasas llegarás sin ningún problema a los servicios. No se te olvide recoger por el camino la escopeta y la Uzi; la primera la encontrarás escondida detrás de un matón al subir la primera escalera automática; la Uzi está en el espacio que deja un pequeño lago en forma de L al que llegas después de subir las segundas escaleras automáticas que encuentras en tu camino.

Al entrar en los servicios encontrarás dos "matones" demasiado ocupados como para verte. Disparales rápido y entra. Encontrarás que de cada puerta de los servicios sale un terrorista y no dejaran de salir hasta que no destroces las tres puertas (dos o tres disparos de frente con la escopeta son suficientes para destruirlas). Por fin los has matado pero hay un pequeño problema: Gib te informa que Abu Aziz ha conseguido escapar.



FASE 4:
El Parque

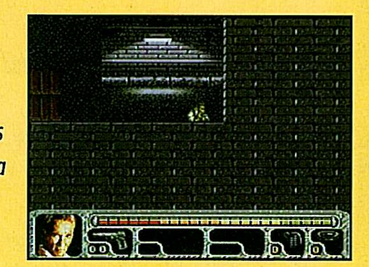




¿Por qué los malos siempre esperan detrás de los árboles? El parque está repleto de terroristas dispuestos a defender a su cabecilla hasta la muerte. Tú has de encontrarlo. Para ello tienes que ir recogiendo las llaves que encuentres a tu paso. La primera se encuentra escondida en un recodo que sale hacia la derecha antes de llegar a la fuente. Esta llave abre la puerta de la derecha. Aquí encontrarás otra llave para poder entrar en el lado izquierdo del parque.

La cosa cada vez se complica más, eso quiere decir que ya estás cerca del objetivo. Por fin encuentras una llave que te abrirá la puerta de la parte más profunda del parque. El problema está en que no te encuentras con Abu Aziz, sino con uno de sus ayudantes y, por cierto, muy bien armado. Se rápido y esquiva sus balas rodando sobre tu hombro. Es hora de emplear tus reservas de armamento y probar tus nervios de acero.

FASE 5:
El Metro



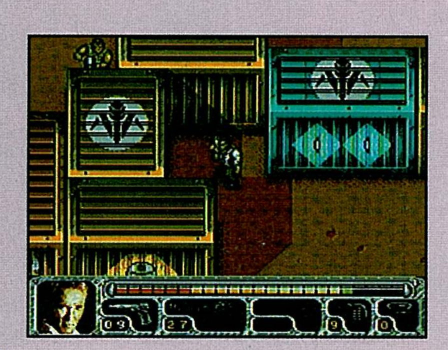
Las últimas informaciones llegadas a oídos de la organización Omega hacen pensar que el grupo terrorista tiene su centro de actividades bajo la ciudad, en el metro. Tu misión está clara: destrúyelo lo antes posible.

Para acceder a la zona debes desviar el rumbo de todos los trenes. La caja para el cambio de vías, que encuentras al bajar las primeras escaleras, está rota. Ahora tienes dos opciones: o te recorres todo el camino desde allí hasta las zonas más profundas y oscuras del suburbano hasta encontrar una palanca, o sigues mi consejo. Sitúate justo en la esquina del punto donde empezaste esta misión y dispara hacia la pared de la derecha. Se abrirá un hueco donde encontrarás escondida la palanca que te hace falta. Conéctala y vuelve al punto del que antes tu amigo Gib te aconsejó separarte. Cruza, sube las escaleras y sigue el camino hasta llegar a su centro de actividades. Destruye los cuatro ordenadores centrales que se encuentran allí utilizando tu armamento más pesado, aunque hay un método mejor: escondete detrás de las máquinas y espera a que tus enemigos se encarguen de destruirlas por ti. Luego solo deberás matar a los que te prestaron su ayuda, para salir de allí. No olvides que las paredes esconden secretos. Cada vez que encuentres una caja con una calavera disparala desde lejos. Si estaba pegada a la pared probablemente haya hecho un desperfecto en la pared que te permita entrar y ojear.



FASE 6:
En el Puerto

La misión no parece complicada: destruye todas las cajas de armamento que ha recibido la organización Crimson Jihad en el puerto. Rodeado de gaviotas has de descubrir el paradero de 12 cajas en el muelle y 3 en un barco.

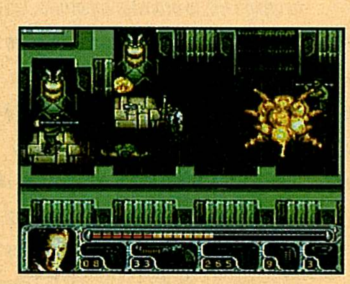


Es importante destruir a todo el que se te ponga por delante, ya que luego será la mejor forma de saber con certeza qué zonas has mirado y cuáles no, en el caso de que te faltara alguna de las destructivas cajitas. No uses tu armamento más duro para destruirlas, la pistola es más lenta, igual de efectiva y te permitirá ahorrar munición. ¿Te interesa saber dónde se encuentra el lanzallamas? Al principio de la misión has de subir en cuanto puedas hacia arriba. Un poco ladeado hacia la izquierda encontrarás uno de esos queridos amigos que cargan con la metralleta ; no podrás dispararle porque hay unas cajas en medio. Una de las que tiene dibujo está rodeada por barriles explosivos. Dispáralos e intenta meterte en ésta recorriendo para ello el interior de las cajas hasta que al cambiar de arma en el sitio de la pistola aparezca, además de ésta, el lanzallamas. Con él te resultará más sencillo acabar con todos los moscardones que más te molesten y podrás terminar la misión con éxito.

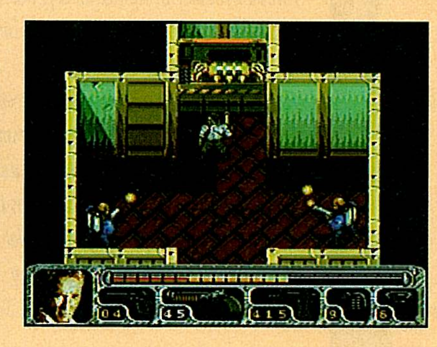


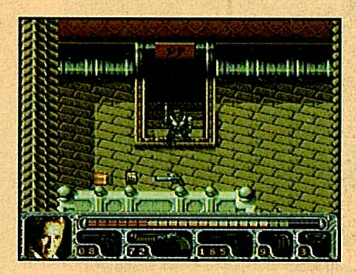
FASE 7:
La Ciudad Prohibida

Harry está ahora en la vieja Ciudad Imperial intentando desactivar una bomba nuclear que ha colocado ahí el comando Crimson Jihad. Pero lo primero de todo es ir bien armado. La escopeta te espera en la caseta que está junto al primer lanzallamas. Si continúas el camino te encontrarás con dos puertas que no puedes abrir. Necesitas las llaves. Justo a la izquierda de los dos lanzacohetes hay un pequeño laberinto cerrado con puertas que se destruyen con unos simples disparos. Recorre absolutamente todos los rincones, allí tienes que encontrar una de las tres llaves que necesitas para desactivar la bomba, además de una segunda que te permitirá entrar en la zona de laberintos subterráneos.



Una vez aquí debes recorrer milímetro a milímetro los pasillos. La mejor manera de saber por dónde has pasado y por dónde no es comprobar si hay algún terrorista vivo. Dos son las cosas importantes que debes hallar aquí: por un lado la Uzi que está justo en la parte superior de estos laberintos y por otro lado la llave que te permitirá entrar al palacio donde se encuentra la bomba y que está un poco más hacia la derecha de donde encontraste el arma. Dentro de estos laberintos hay multitud de pasadizos secretos por lo que intenta siempre ir pegado a la pared comprobando si puedes meterte en ella. Si eres listo conseguirás recoger incluso el lanza llamas.

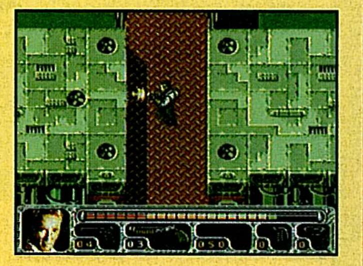




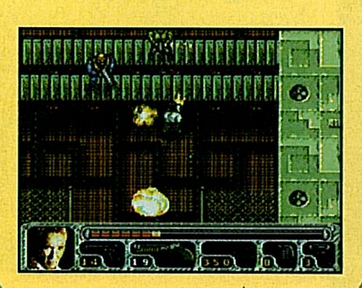
Una vez te encuentres con una sala de estatuas donde hay tres terroristas lanzamisiles date la vuelta y sal por donde has entrado. ¿Por qué? simplemente porque es más fácil sobrevivir sin tener que enfrentarte a tanto matón. Sube hasta las dos puertas que dejaste sin abrir al principio y entra por las más escondida de las dos. Justo al bajar los escalones se encuentra la segunda de las llaves necesarias para desactivar la bomba. Pero ten cuidado porque está custodiada por dos lanzamisiles. Sal deprisa y entra en el palacio. Una vez dentro solo debes encontrar la tercera llave desactivadora y la propia bomba. Intenta llegar lo más cargado de municiones posible: se han encargado por todos los medios de que la bomba este a salvo.

FASE 8:
La Refinería

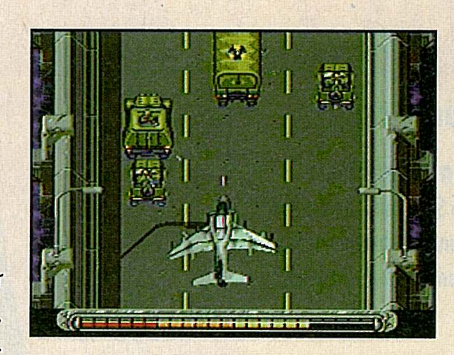
La banda Crimson Jihad se encuentra ahora en la refinería. Tu misión consiste en destruir a todos los terroristas que encuentres en tu camino. Parece fácil pero... en cada rincón encontrarás al menos tres matones dispuestos a detenerte. Afina tu puntería y no desperdicies las municiones. Deberás ir bien armado ya que antes de llegar a la refinería tendrás que recorrer un camino repleto de peligros. La escopeta se encuentra justo en la salida, escondida por la verja metálica. En cuanto a la Uzi encontrarás una de camino a la refinería por el lado izquierdo. Recoge todas las municiones que puedas antes de entrar en espacio cerrado.



Una vez dentro tendrás que buscar las llaves o... seguir este pequeño consejo. Cuando entres en la refinería verás un pasillo donde se encuentran dos barriles. Dispáralos desde lejos y, aproximadamente a su altura, dispara hasta que se rompa la pared de la izquierda. Encontrarás todas las llaves que te hacen falta. No malgastes munición: tu misión sólo acabará cuando hayas asesinado a toda una escuadrilla de "maleantes" que aparecerán ante ti deslizándose por dos cintas mecánicas. Ojo porque habrá de todo: lanzallamas, lanzacohetes, lanzagranadas ... Lo más importante es que ruedes sobre tu hombro evitando los disparos. Sino la muerte es segura.



FASE 9:
Autopista Marítima



Todavía continua la amenaza nuclear. Las cabezas nucleares van de camino a Miami y tú debes impedirlo. Hay cuatro camiones cargados de estas cabezas. Con ayuda del armamento del reactor Harrier que pilotas debes destruirlos. Mi consejo es que no desperdicies los misiles. Ve haciendo eses continuamente y disparando el cañón al mismo tiempo. De esta manera casi ninguna bala llegará a hacerte daño y tú si lo causarás. Emplea los misiles únicamente cuando veas uno de los camiones que transportan las cabezas nucleares y asegurate de contar con un buen pulso para aumentar tu puntería y no fallar, recuerda que todos dependen de ti.

LOS PASSWORDS:

Seguro quue estos passwords que aquí ponemos a tu disposición te serán de mucha utilidad:

Fase 3: STKHGTB
Fase 4: BRMKNRD
Fase 5: CXGJMQC
Fase 6: FVJBKXF
Fase 7: HCHDXVH
Fase 8: FBJNDBN
Fase 9: HJBGBJC
Fase 10: JFFFZHB

TRUCOS VERDADEROS

Si ni siquiera con todos estos consejos has conseguido terminar este apasionante juego, introduce estos códigos en la pantalla de passwords y solucionarás todos tus problemas:

Vidas Infinitas:
B G L V S
Cargado de Municiones:
B G W P N S
Energía Infinita
B G G R L Y

Después de introducir cada password señala la palabra **END** y pulsa cualquier boton.

¡Suerte en todas tus misiones!

FASE 10:
Fiesta en las oficinas

Después de haber salvado a tu mujer te encuentras con lo peor. Aziz tiene retenida a tu hija en un edificio de oficinas. Parece mentira que después de haber acabado con lo que te parece todo un ejercito de terroristas todavía queden tantos para evitar tu llegada al piso superior, donde se encuentra tu hija y el terrible Aziz.
La cosa es difícil. Por un lado yo te aconsejaría que recorrieras todos los rincones de las oficinas para cargar municiones, pero puede resultar excesivamente peligroso. Si decides tomar el camino más



corto, mata al lanzallamas de abajo, que te encuentras nada más salir y no subas por las primeras escaleras que veas, sino por las últimas. La cosa se irá complicando y tu arsenal ha de estar siempre a punto. A veces los cristales no son tales y puedes disparar a través de ellos, pero también los malos: ¡ten cuidado!
Las últimas escaleras de acceso a la parte superior están bien guardadas. Si te detienes justo entre los dos últimos lanzacohetes se "mimaran" entre ellos.



Sube ahora las escaleras pero sólo si piensas que tus municiones son suficientes: varias minas, a tope de granadas, y municiones para sentar a un elefante. Estas preparado:pues arriba.
Aziz vuelve a escaparse pero esta vez deja a un mensajero casi indestructible acompañado de tus ya conocidos y viejos amigos lanzacohetes.Escóndete detrás del bajito y los cohetes le darán la mayor parte de las veces a él. Pero si este método no te gusta esparce las minas por el suelo y prepárate con las bombas. Cada vez que para para disparar tienes la oportunidad de enviarle un regalo en forma de explosivo (es aconsejable sobre todo si estáis situados en horizontal). Existe la opción contraria: esperar a que deje de disparar mientras anda y entonces acribillarle tú. Combina ambas y procura esquivar los disparos.
La acción se ha terminado, sólo queda el desenlace final: ver cómo cae Abu Aziz al vacío, alegría besos y abrazos. Esto se acabó pequeña. El resto ya te lo sabes.



GAME GEAR

Mortal Kombat

Combinaciones

Hay que ser un gran experto para dominar estas técnicas, pero si lo conseguís, seréis prácticamente invencibles. Las combinaciones consisten en realizar sucesivamente y por riguroso orden los golpes que os mostramos a continuación.

Liu Kang: Bicycle Kick, uppercut, flying Kick, y finalmente, barrido varias veces, para conseguir una Flawless Victory.



Reptile: Forceball, uppercut, salivazo acido, slide, flying Kick y finalmente un barrido. El enemigo caerá totalmente K.O.

PGA Tour Golf

Passwords en nivel Pro.

Si no sois precisamente Severiano Ballesteros, os aconsejamos que os apuntéis estos passwords, que corresponden nada menos que al nivel más difícil, el Profesional:

TPC SAWGRASS, Hoyo 18 con 30:
NN5XOSL34 OW66NM21AAA1

TPC AVENEL, Hoyo 9 con 30:
WP5XVM1WS G666NM21AAA2

PGA WEST, Hoyo 9 con 29:
WO5ZCYEZZ G666NM21AAA2

TPC STERLING,Hoyo 9 con 28:
WM5UF6DVX G666NM21AAA2

VUESTROS TRUCOS

THE FLASH (MASTER SYSTEM)

Episodio Uno (segunda escena): En la habitación donde está el Exit, no entres y ve al pasadizo, verás un continue, un reloj y una joya. Están enfrente, en la pared situada detrás.

Episodio tres: Nada más empezar hay que dejarse caer en el foso de agua donde hay un elevador que te llevará a tres vidas y dos continues.

Iván del Puerto de la Torre, Montijo (Badajoz).

FIFA SOCCER (GAME GEAR)

Final liga, primer puesto, contra Brasil:
JRYN1Y#DKPF8M*1K
1DSM8PB8R

Lleva tu jugador con el balón cerca de la esquina derecha del área pequeña para marcar todos los goles que quieras, ¡el portero no podrá pararlos!

Luis González Camino, Santander.

MD 32X

Cosmic Carnage

Movimientos especiales

Ya os hemos ofrecido algunos trucos de este juego, y ahora tenemos los movimientos especiales de cada luchador.

CYLIC

Grenade Attack

Armamento pesado. Atrás 2 segundos y adelante + C ó Z.

ZENA-LAN

Flying Lariat

Cualquier armamento. Atrás, diagonal abajo-atrás, abajo, diagonal abajo-adelante y puñetazo.

NARUTO

Naruto Slice

Armamento ligero. Adelante, diagonal abajo-adelante, abajo, adelante y puñetazo.

TYR

Atomic Hammer

Armamento ligero. Adelante, diagonal abajo-adelante, abajo y puñetazo (para un ataque frontal) o patada (para un ataque aéreo).

TALMAC

Gale Arrow

Atrás durante 2 segundos y adelnate + puñetazo.

NAJ.

Winder Rush

Abajo, diagonal abajo-adelante, adelante y puñetazo.

DEAMON

Whirling Thrasher.

Adelante, adelante y puñetazo + patada.

YUG

Spinning Double Striker

Adelante, diagonal abajo-adelante, abajo, diagonal abajo, atrás, atrás + patada.

Motocross Championship

Códigos de nivel

Con estos passwords, ya no hay quién os pare hasta conseguir el campeonato.

125 c.c., «AMATEUR»

1. JCAAAAAAA]A
2. aVwwhEKAgoA
3. htgRjGNA]JB
4. 4GRiEJVAwpB
5. CSpi[LZAMKC
6. AjJTGOdAOqC
7. fSSznQmAULD
8. uPykJTtA8rD
9. 8[kFLXyAkME
10. w16FsZzA]tE
11. WazmNc9AoNF
12. Eqt3ueDBMuf

250 c.c., «EXPERT»

1. EDAAAAAAA]G
2. VWwwhEKAgoG
3. WuVBDHOA]JH
4. X#4xEKYAopH
5. hdBjGNdAQK]
6. g1x2NPgAOg]
7. QLaO]SmAcLJ
8. Yd60pUsAAsJ
9. KuiFrWuAoMK
10. #GLmsZ1AQtk
11. ?WrmNc5AONL
12. JurnPgABUul









SATURN

Clockwork Knight

Selección de nivel y más trucos

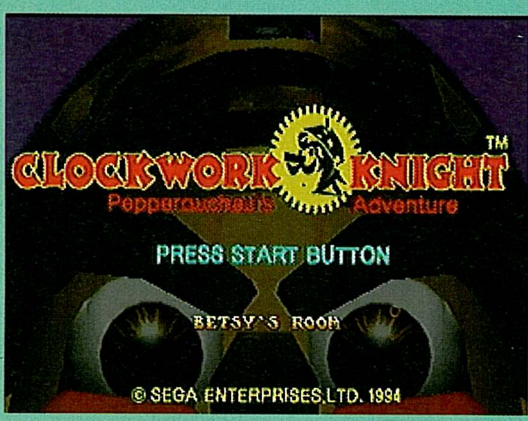
También tenemos unas cuantas ayudas para nuestro amigo Pepperochau. Eso sí, os advertimos que estos trucos son realmente difíciles de introducir. No os desesperéis e intentadlo las veces que sean necesarias.

- Para **elegir nivel**, en la pantalla de presentación mientras se muestra la frase Press Start Button pulsad izquierda, arriba, derecha, abajo, abajo, derecha, derecha, arriba y el botón R. Después utilizad arriba o abajo para cambiar de nivel.

- Para **llegar a la última fase**, después de introducir el anterior truco, realizad esta combinación: izquierda, derecha, derecha, arriba, derecha, derecha, arriba, abajo, derecha, derecha, arriba y R.

- Para **conseguir 999 vidas**, en la misma pantalla, mientras se muestra la frase Press Start Button pulsad arriba, derecha nueve veces, abajo seis veces, izquierda siete veces, Z, X, Y, Y, Y, Z. El truco habrá funcionado si la música de inicio empieza otra vez.

- Para el **bonus de 1 millón de puntos** debéis terminar la fase 2-2 (la del tren) en menos de 30 segundos. Es imprescindible recoger el ítem del reloj.









Daytona USA

Varios trucos

Como veis, nosotros no perdemos el tiempo. En este número os presentamos el juego y también sus primeros trucos. Aquí los tenéis:

- **Mirror Mode**: En la pantalla de selección de circuito, mantén pulsado Start y elige el circuito con el botón C. De esta forma conseguirás competir en los circuitos, pero recorriéndolos a la inversa.

- **Karaoke Mode**: Una buena forma de evitar que la misma música os agobie constantemente. Para ellos debéis participar en el Modo Arcade, y colocar el número de vueltas con su correspondiente nivel (8, 4 y 2 para Beginner, Advanced o Expert) en la pantalla de opciones. Después, en la pantalla de selección de circuito, mantened pulsado Arriba y elegid circuito con el botón C.

- **Salida fulgurante**: En los circuitos Advanced o Expert, cuando os encontréis en la parrilla de salida, mantened pulsado el botón del freno, y pisar el acelerador hasta que las revoluciones alcancen una cifra de 6500 o 7000. Cuando se dé el pistoletazo de salida soltad el botón del freno, y automáticamente os colocaréis en la cabeza de la carrera.

- **Haz que Jeffrey se mueva**: En el circuito Expert, dirigid el coche hacia donde se encuentra Jeffrey, y detened el coche completamente. Si pulsas en ese momento el botón X veréis como este personaje realiza diversos movimientos.

Virtua Fighter

Jugar como Dural y acceder a opciones secretas

Llegamos a un momento histórico. Al igual que ha sucedido con los anteriores formatos, esta vez nos ha tocado estrenarnos con Saturn, coincidiendo con su reciente lanzamiento. Estos son los primeros trucos, y qué trucos, para uno de los juegos de lucha poligonales más famoso: Virtua Fighter.

- **Jugar como Dural:** El jefe final es, sin duda, el luchador más poderoso de cuantos hay en el juego, Para poder jugar con él, debéis entrar en la pantalla de selección de jugadores y realizar los siguientes movimientos: abajo, arriba, derecha, y A+izquierda. Así de sencillo.

- **Menú secreto:** para conseguir acceder a un menú secreto que os proporcionará opciones tan interesantes como la elección de fase, debéis presionar 12 veces ARRIBA en la pantalla de presentación. Después, dirigíos al menú de opciones y llevad el cursor hasta debajo de la palabra EXIT. Después. pulsad el botón A y podréis acceder al famoso menú, que también os permitirá reducir el tamaño del escenario. Por cierto, no os asustéis si después de introducir el truco os encontráis que aparece al encender la consola, borrar la partida de memoria y ya está.





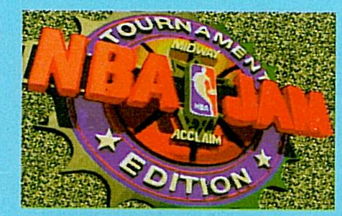


MEGA DRIVE

NBA Jam T. E.

Turbo infinito

Vaya hombre, parece que se nos escapó un truco el número en el que os ofrecimos un especial sobre este juego. Y se trata nada menos que de poseer **Turbo ilimitado**, vamos, que vuestro jugador estará a tope en todo momento. Pues bien, para lograrlo, debéis esperar como siempre a que aparezca la pantalla de Tonight's Match Up y pulsar A 13 veces, para después sujetar A, B y C. Ahora a ver quién es el listo que os gana.







John Madden 95

Partido de 1 minuto

Serán los partidos más cortos de la historia, Muy difíciles de perder, pero también de ganar. Para conseguir disputarlos, debéis llegar a la pantalla de Team Match Up e introducir la clave B, A, C, A, C con el pad 1, y después haced lo mismo con el pad 2. Ahora, pedid la ayuda de un amigo y realizad la misma combinación, es decir, B, A, C, A, C, en los dos pads al mismo tiempo, y después pulsad B también simultáneamente. Ya tenéis **partidos de un solo minuto**.

Flink

Cheat Menu y recetas

En un juego en el que la magia está tan presente no podía faltar el correspondiente repertorio de trucos. Para entrar en el **Cheat Menu** debéis pulsar y sujetar Abajo y después presionar Start, en cualquier momento de una partida. Entonces, cuando aparezca el correspondiente menú, soltad Abajo e introducid la siguiente clave: derecha, derecha, derecha, izquierda, izquierda, izquierda, derecha, derecha, izquierda, izquierda, derecha e izquierda.

Aparecerá una nueva pantalla de opciones con un **montón de hechizos e ingredientes**. ¿Cómo utilizarlos? Muy sencillo, guiaros por esta tabla.

«PLATAFORMA»:
Pluma - ojo - pluma
«ESCUDO»:
Anillo de diamante - lágrima - anillo de oro
«DEMONIO»:
Anillo de oro - espejo - collar
«BOMBA DE ESPÍRITU»:
Pluma - anillo de oro - hoja
«ALUMBRAR»:
Anillo de diamante - pluma - anillo de diamante
«CRECIMIENTO RÁPIDO»:
Hoja - pluma - anillo de plata
«POLVO DIABÓLICO»:
Hoja - anillo de plata - pluma
«DISMINUIR HECHIZO»:
Espejo - collar - amuleto
«FANTASMA»:
Craneo - diente - raíz

Psycho Pinball

Jugar los subjuegos y recuperar las bolas

Dos fantásticos trucos para este sensacional juego de pinball, que os facilitarán las cosas por un lado, y lo harán más divertido por otro.

- Para **acceder a los sub-juegos**, es decir, a otras mesas dentro de un mismo nivel, debéis pausar el juego e introducir la clave B, A, B, B, A, C, A, C.

- Para conseguir **recuperar el número de bolas** en cualquier momento, debéis hacer uso de la pausa, al igual que antes, y realizar la siguiente combinación: abajo, B, C, B, derecha, derecha.

Kick off 3

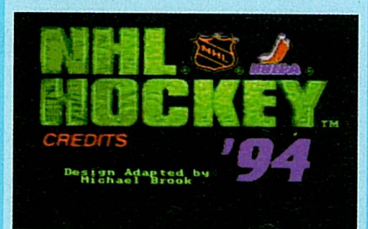
Bola invisible y súper rápida

Para darle un poco más de emoción al juego en la participativa modalidad de dos jugadores, realizad la siguiente operación:

Ambos jugadores deben presionar todos los botones al mismo tiempo, y en ese momento la **pelota se volverá invisible**. Una vez que se haya acabado la invisibilidad, la **pelota tendrá una velocidad exagerada**.

NHL Hockey 95

Repetir un partido de playoff





La corrupción también llega al deporte en los video juegos. No hombre, es broma, pero con este truco podréis hacer unas pequeñas trampillas. Cuando perdáis en un partido de playoff, presionad RESET en los segundos siguientes al final del juego. Cuando volváis al menú de opciones, tendréis la posibilidad de **repetir el mismo partido**.

Mr. Nutz

Password de nivel

Más fácil, imposible. Con estos passwords que os ofrecemos a continuación, ya no podéis poner excusas para no acabaros el juego.

NIVEL 2: **MAGICS**
NIVEL 3: **GOLDEN**
NIVEL 4: **WINDOW**
NIVEL 5: **CASPER**
NIVEL 6: **PIZZAS**

Power Drive

Passwords de nivel

Mejor que el motor más potente. Apuntad estos passwords y no habrá quien os pare hasta el podio.

1. SIN PASSWORD.
MINI COOPER/FIAT CINQUECENTO
2. **ZVMK39N2T5GHXMGL**.
MINI COOPER
3. **LHWBD3TSFKKG_6F2**
MINI CQOPER
4. **O3MK9ZXQNHF2ZZ6G**
RENAULT CLIO WILLIAMS
5. **4C4TF328OHKSHZM8**
RENAULT CLIO WILLIAMS
6. **GQCO84ZCZKKB32KC**
TOYOTA CELICA/ FORD ESCORT
7. **4R4MD37WFO9SFR6R**
TOYOTA CELICA
8. **6Y4ZHNVS_T9BWK8C**
TOYOTA CELICA
9. **BRC55D_P6CQTH81_**
TOYOTA CELICA

Mega Swiv

Cheat mode

Ya podéis ir a por todas en este juego. Cuando aparezca el logo de Mega Swiv, introducid la siguiente clave: Abajo, derecha, arriba, abajo, izquierda, arriba, derecha y abajo. Accederéis a una **pantalla de opciones** en la que podréis elegir, entre otras cosas, **fase**, **vidas infinitas** o **test de sonido**.



MEGA DRIVE

PROBOTECTOR

Gráficos móviles

Aquí tenéis otro truco para esta aventura futurista de dificultad más que alta. Cuando acaben con vosotros, antes de que os ofrezcan la opción de continuar, veréis como unas estrellas están rotando al fondo del escenario.

Entonces, colocad vuestro pad en el puerto 2 (jugador 2) y realizad lo siguiente:

arriba: arrojar las estrellas.
abajo: detener las estrellas.
izquierda: rotación circular.
derecha: rotación a la derecha.
A: escala hacia al fondo.
B: escala hacia a la pantalla.
C: colocarlas en posición normal.

Por cierto, sentimos deciros que los trucos del mes pasado sólo funcionan en la versión americana, ya que Konami decidió retirarlos de las versiones PAL. Perdonad las molestias.





NIGEL MANSELL INDY CAR RACING

Passwords de circuitos

Un recorrido por los mejores circuitos del mundo, con passwords:

«PHOENIX»:
CQCLBLDBHB2CBBLB2FBVB6JBB
«LONG BEACH»:
D2C6B2HBTCLFBBQCVHB6C2JCS2
«MILWAUKEE»:
F2FQCBKB.C2GLBZDLKWNFGJDKL
«DETROIT»:
HDGGCVMV9DVJBCBFLPWPGJJFXG
«PORTLAND»:
JSHQDBPCGFLKBCGGLSW3HJJGYV
«CLEVELAND»:
K2KGDLRCMGBLBCQHBXDFJJJHKL
«TORONTO»:
MGMGD2TWTG6MLC2JBODTJLJJZL
«BROOKLYN»:
NVNGFBWWZHLN2DBJ25D9KGJK5V
«LEXINGTON»:
P4PGFVYW4H6QLDVKB7YTLBJL.6
«LONDON»:
RJRGGB.W9JQRVDZK3BY5L6JM32
«VANCOUVER»:
SVR6GV1XKKLS2FBLCFGLM6JNYV
«ELKHART LAKE»:
T6TZHB3DQK6V2FGMCJGZNQJPN
«NAZARETH»:
VVWLHL5XWLQXVFQM3MHGPZJQXQ
«LAGUNA SECA»:
W4W6H26X1MBZVF2N3RHXQQJR9Z
«PANTALLA FINAL»:
XDZQJ29D9MD.2GGQMYJBRQJSDQ

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

Selección de nivel y rellenar energía







Tan pronto como el logo de Sega aparezca, presionad A y B en el pad 1 y B y C en el pad 2 (necesitaréis ayuda para hacerlo todo a la vez). Soltad todos los botones y oiréis un curioso sonido. Ahora comenzad una partida y pausad el juego en cualquier momento, para después pulsad A. Veréis con sorpresa como aparece un **menú** en la esquina superior derecha con opciones para **elegir nivel** y **rellenar energía**.

VUESTROS TRUCOS

THE INCREDIBLE HULK

Durante la partida, pausa el juego y realiza la siguiente combinación de botones: arriba, derecha, abajo e izquierda. Sal de la pausa y esfuérzate en perder todas las vidas cuanto antes.

María del Mar Pernía Roca, Reus (Tarragona).

TALMIT'S ADVENTURE

Os ofrezco unos passwords de nivel:

ALVIN - Nivel 2-5
HCHI - Nivel 3-7
RUAO - Nivel 4-2
ARDE - Nivel 4-6

Aitor García Mondejar, Madrid.

SKELETON KREW

Passwords:

Level 2: **BGWY**
Level 3: **PSKJ**
LEvel 4: **HDZT**
Level 5: **WGBX**
Level 6: **RDFK**

David Pedraza, Málaga.

THUNDERFORCE IV

Para conseguir 99 vidas, pulsad ABC y START al conectad el juego. Aparecerá un "Configuration Mode", donde pone Stock Ship ponerlo a cero y tendréis vidass para rato.

Abel Pérez Bayarri, Barcelona.

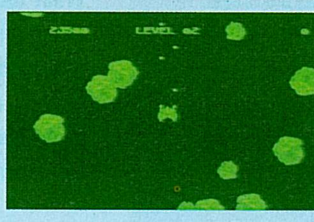
RED ZONE

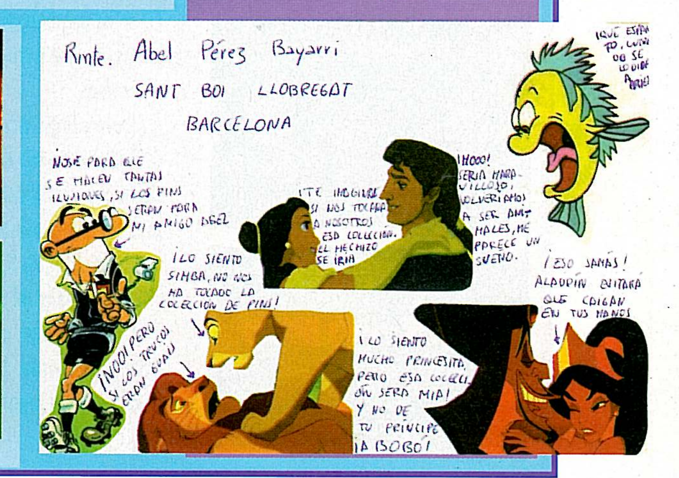
Para jugar a los asteroides

No se han acabado los trucos en este juego. A demás de todas las claves de los niveles, y la invencibilidad en la fase 8, hay otro truco aún más divertido, nada menos que poder **jugar al clásico Asteroids**. Para ello, debéis iluminar la palabra Password en la pantalla de presentación y presionar Start. Ahora pulsad estos botones en el siguiente orden: C, C, A, C, A, A, C, A, C, A, C. entonces presionad de nuevo Start y automáticamente entraréis en una pantalla verde con el juego Asteroids en su interior.

El botón C os servirá para disparar, el botón B para acelerar y el botón A para saltar al Hiperespacio.









MEGA CD

Out of this World

Passwords

También la versión Mega CD de Another World tiene su dificultad, así pues, si todavía no habéis conseguido llegar al final, tomad buena nota de los passwords:

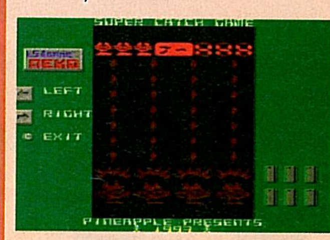
1. XRCL	6. RJLG
2. KGDD	7. LKHC
3. DGBJ	8. HJJG
4. KTLB	9. HJJG
5. RLRB	10. CXLD

Keio Flying Squadron

Juego secreto y elección de fase

Aquí tenemos una excelente manera de sacarle partido a este juego. Para ello, debéis llegar primero a la pantalla en la que aparecen las palabras Start Game y Options, y entonces introducid este código: izquierda, izquierda, derecha, derecha, abajo, arriba, abajo, arriba y pulsar Start. Cuando comencéis a jugar os llevaréis una gran sorpresa.

Por otro lado, si lo que buscáis es elegir nivel, realizad la siguiente combinación: derecha, izquierda, derecha, izquierda, abajo, arriba, abajo, arriba, derecha, derecha, derecha, derecha.





Loadstar

Juego secreto

En este compacto también podréis disfrutar de un juego dentro del juego. Nos explicamos: comenzad una partida cualquiera, y esperad a que aparezca Mort (la pelota redonda y amarilla) y en ese momento pausad el juego e introducir esta clave:

C, A, izquierda, izquierda, A, C, A, izquierda, izquierda, A.

Después, despausad el juego y veréis como nuestro amigo Mort se ha convertido nada menos que en la pelota de un Pong. Podréis controlar vuestro peculiar paddle presionando el pad arriba o abajo.





Sol Feace

Paso de nivel

También conocido como Cobra Command, este shoot'em up para Mega CD se os presentará ahora más fácil con los trucos que a continuación os ofrecemos:

Para **elegir nivel, tanto de dificultad como de juego**, realizad la siguiente combinación de botones en la pantalla correspondiente a "Press Start": A, B, C, A, B, C, B, C, B y A.

Para **pasar al siguiente nivel** una vez en juego, pulsad A, B y C simultáneamente. No es necesario hacerlo con el juego en pausa.

Pitfall: The Mayan Adventure

Para comenzar en el tercer nivel

Si en anteriores turnos fue el cartucho de Mega Drive, ahora le ha tocado el turno a la versión de Mega CD. Para empezar en el nivel 3, Waterfall, dirigíos a la pantalla Start/Options y realizad esta combinación:

B, A, derecha, C, B, A, C. Ahora presionar Start.

De forma sorprendente e instantánea, apareceréis en el nivel 3.

BloodShot

Pasar de nivel y Oxígeno

Siendo tan parecido como es a su versión de Mega Drive, los trucos que os ofrecimos el mes pasado también funcionarán:

Pausad el juego e introducid la siguiente combinación de teclas para dar por terminado el nivel en curso y pasar al siguiente:

Arriba, A, Arriba, A, A y Abajo.

Para restablecer el nivel de oxígeno, pausad e introducid :

C, C, B, A, Abajo y Abajo.

Earthworm Jim

Passwords de nivel

Nuestra querida lombriz ha vuelto en Mega CD y con una útil opción de password que ahora aprovecharemos para ofreceros los correspondiente a los primeros niveles:

Asteroids One
Naranja, átomo, pistola, vaca, vaca

What the Heck?
Átomo, grifo, pistola, vaca, naranja

Asteroids Two
Grifo, TV, átomo, vaca, surtidor

Down the Tubes
Surtidor, átomo, pistola, surtidor, Jim

Slam City with Scottie Pippen

Escenas secretas









El juego puede que no sea una maravilla, pero tal vez podáis sacarle algún partido utilizando este truco:

En la pantalla de opciones, pulsad y sujetad los botones A, B y C hasta que aparezcan unas letras y unos números en la esquina superior izquierda de la pantalla: B15. Con los tres botones aún pulsados, presionad derecha y veréis unas curiosas imágenes en las que aparece Scottie Pippen.

Pero además, si ejecutáis la misma operación pero pulsando arriba en vez de derecha, os llevaréis otra graciosa y grata sorpresa.



MEGA DRIVE

Toughman Contest

Passwords secretos

Atentos amigos, pues con estas claves que os mostramos a continuación podréis multiplicar la diversión de este juego de boxeo. Los passwords, obviamente, deberéis introducirlos en su correspondiente pantalla. Recordad que ya os ofrecimos unos cuantos, pero ahora están todos.

RUBE: Os enfrentaréis a un contrincante decapitado.

FQSTER: Vuestro contrincante será una tenebrosa sombra.

2LT: Ahora el tiempo será ilimitado, y la victoria llegará al conseguir tres K.O.'s.

HYPER: El combate se disputará a una velocidad muy superior a la normal.

MAXX: Será imposible que os tumben, pues vuestra barra de energía estará siempre repleta.

MRBUCKEYE: Podréis utilizar todos los golpes especiales desde un principio.

WEASEL: Tendréis como rival a un enano, al que sólo podréis derribar a base de golpes bajos.

SUPERG: Un combate al más alto nivel. La dificultad se multiplicará.

NUCLEAR: En esta ocasión vuestro rival será una especie de





Story of Thor

Los mejores jugadores y Test de sonido

Para conseguir acceder a los **mejores jugadores** de este excelente juego de rol, dirigíos a la pantalla de presentación, en la que aparece el mensaje "Press Start", sujetad B y presionad Start, para que aparezcan los **cinco mejores jugadores**.

Por otro lado, si vais a la pantalla del diario, colocad una página en blanco y presionad B y Start simultáneamente para conseguir que aparezca un interesante **Test de Sonido**.

Wolverine

Passwords de nivel

A pesar de todos esos superpoderes, los súper héroes también necesitan una ayuda de vez en cuando. Así que, estos códigos de nivel no le van a venir nada mal al bueno de Wolverine.

NIVEL 2: **MARIKO**
NIVEL 3: **SILVER FOX**
NIVEL 4: **DEPARTAMENT H**
NIVEL 5: **MADRIPOOR**
NIVEL 6: **ASANO**
NIVEL 7: **THE HUDSONS**

Mr. Nutz 2

Passwords de nivel

Las nuevas aventuras de este inteligente zorro también tienen su dificultad, menos mal que nos tenéis a nosotros para ofreceros estos buenísimos passwords de nivel. Os recomendamos que los uséis sino deseáis eternizaros con el juego:

NIVEL 1: **IMNAAR44**
NIVEL 2: **RIRAAGQ**
NIVEL 3: **ZQVIAHE**
NIVEL 4: **YQVIAHC**

Rock'n' Roll Racing

Passwords modo Rookie y Veteran



El mes pasado os dábamos los passwords en el modo Warrior. Hoy toca el repaso a los correspondientes a los otros modos, Rookie y Veteran.

ROOKIE
6150 QTCV VG8M
WBV0 QZF3 VGYZ
PCD0 STC3 RJSN
VTN0 MMFB QG6N
QYLH KLCB QDP

VETERAN
XQLW MSCV WGGM
6N5W T8F5 QG6M
KS4C R6CS T5PM
B!2C HQFD T66M
GB9W T!C8 7JPM
RO!W TLCL 926M
DF3W SMDV 92PM
N25W JLBV 92PA

Second Samurai

Passwords de nivel

Como sabemos que éste es un cartucho bastante dificilillo, aquí tenéis las claves de todos los niveles, a ver si de esta forma conseguir terminarlo de una vez por todas:

NIVEL 2: **KWCETGK**
NIVEL 3: **DFFDNMIC**
NIVEL 4: **2SFABLAC**
NIVEL 5: **GACKM4WB**
NIVEL 6: **HFXDRTJK**
NIVEL 7: **FA2FABLA**
NIVEL 8: **5LYDRTJK**
NIVEL 9: **WFTNQ63J**
NIVEL 10: **OMSYP5X4**
NIVEL 11: **HS5HOU6D**
NIVEL 12: **P1EKM4WB**
NIVEL 13: **KLRA3F1H**
NIVEL 14: **LLD6A3F1**
NIVEL 15: **MRWVZYRZ**



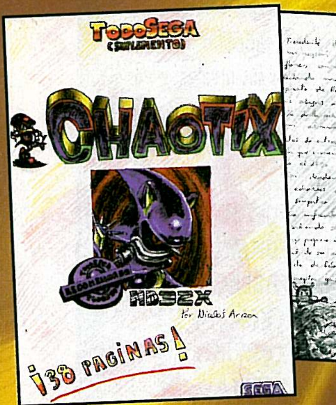


¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de geniales y exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio, marcado con una estrella. Recordad que son únicos, sólo los encontraréis en **TodoSega**.



Ganadores concurso CHAOTIX



Nicolás Ariza Medialdea

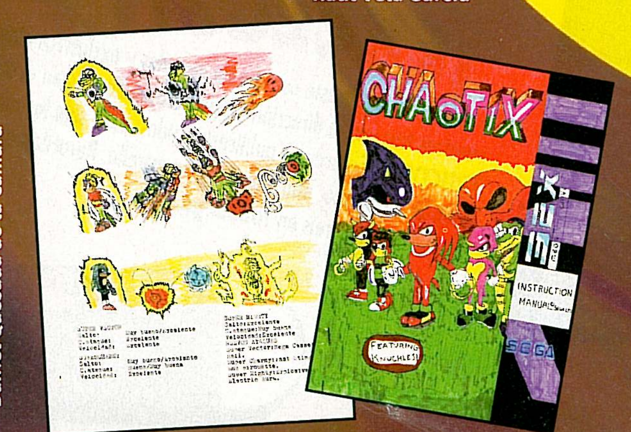


David Moncholí Vilar





Raúl Vela García



Daniel Quesada de la Cámara

Ya está hecho. He aquí la lista de los 10 ganadores del sorteo que teníamos pendiente. A vuestra izquierda podéis observar algunos de los trabajos ganadores.

Muchas gracias a todos por vuestra participación y enhorabuena a los agraciados en el sorteo: una MD 32X con cartucho "Knucles Chaotix" es vuestra.

- **Pablo Agustí Chinchilla.** Barcelona
- **David Moncholí Vilar.** Barcelona
- **Angel Martínez Olivares.** Sevilla
- **Raúl Vela García.** Madrid
- **Antonio Martín Alonso.** Madrid
- **Belén López Peinado.** Zaragoza
- **Leticia Cebrian Candelera.** Sevilla
- **Javier Calvo Anoro.** Zaragoza
- **Daniel Quesada de la Cámara.** Granada
- **Nicolás Ariza Medialdea.** Granada


ALICANTE
PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23
BARCELONA
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES
DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38
C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA.
TEL: 24 05 47
GRANADA
MARTINEZ CAMPOS, 11
ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA
DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 14 31 11
LAS PALMAS
PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 23 46 51
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79
Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89.
TEL 8802692
Alcobendas MADRID
C. CONSTITUCION, 15
CENTRO COM. PICASSO. TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO
TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7
TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4
TEL: 291254
Sta Cruz de TENERIFE
CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ
PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 62 03 39
SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ARCOS
LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 4
TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA, 3
TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6
(SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
CENTRO MAIL
SEGA SATURN
¡Oye, mira!
Versión española ¡Ya disponible!
CONSOLA PAL 69.900
CONSOLA PAL + VIRTUA FIGHTERS 79.900
CLOCKWORK KNIGHT P.V.P. - 11.990
DAYTONA USA P.V.P. - 11.990
VICTORY GOAL P.V.P. - 11.990
VIRTUA FIGHTER P.V.P. - 11.990
MEGADRIVE 2
CONSOLA +2 CONTROL PAD +3 JUEGOS
14.990
GAME GEAR 4 EN 1
CONSOLA + SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II
14.990
MEGADRIVE 2 +2 CONTROL PAD 12.990
MEGA CD
CONSOLA + ROAD AVENGER, F 14 TOM CAT
29.990
DESCUENTA 500 Ptas
MEGADRIVE 32 X
24.990
CORPSE KILLER 11490
COSMIC CARNAGE 9490
DOOM 11990
GOLF BEST 36 11990
KNUCKLES CHAOTIX 9490
METAL HEAD 11490
MORTAL KOMBAT II 11490
MOTHERBASE 9490
NIGHT TRAP 11490
SLAM CITY 11490
STAR WARS 11990
STELLAR ASSAULT 12490
SUPER AFTERBURNER 9490
VIRTUA RACING DELUXE P.V.P. - 11990
SUPER MOTOCROSS 9490
SUPREME WARRIOR 11490
B.C. RACER 11490
CORPSE KILLER 9990
DOUBLE SWITCH 11990
DRAGON'S LAIR 9990
DUNE 9990
DUNGEON MASTER II 7490
EARTHWORM JIM 9990
EYE OF THE BEHOLDER 9990
FLINK 8990
JURASSIC PARK 9990
KEIO FYING SQUAD 7990
LOS PITUFOS 9990
MICKEY MANIA 8990
NBA JAM 9990
POWER RANGER 9990
PRIZE FIGHTER 10990
SHINING FORCE CD 7990
SLAM CITY 9990
SOULSTAR 9990
STAR BLADE 9990
SUPREME WARRIOR 9990
YUMENI MANSION 11900
OFERTAS • EXCEPTO OFERTAS
BATLE CORP 3990
BATMAN RETURN 3990
CHUCK ROCK 2990
CHUCK ROCK II 3990
ECCO THE DOLPHIN 3990
FORMULA ONE 4990
HOOK 3990
JAGUAR XJ220 3990
LETHAL ENFORCERS 4990
NHL HOCKEY '94 3990
POWER MONGER 2990
PRINCE OF PERSIA 2990
ROBO ALESTE 3990
SPIDERMAN VS KINGPIN 2990
THE INCREDIBLE HULK 4990
TIME GAL 2990
WOLFCHILD 2990
WONDER DOG 4990
OFERTAS SEGA
007 MEGADRIVE - 2490
ACME ALL STAR MEGADRIVE - 5990
ALIEN 3 M. SYSTEM - 2490
ANDRETTI RACING MEGADRIVE - 3990
ANIMANIACS MEGADRIVE - 5990
ASTERIX MEGADRIVE - 4990 M. SYSTEM - 1990
BACK TO THE FUT. III M. SYSTEM - 1990
BATMAN RETURN M. SYSTEM - 2490
CHAOS ENGINE MEGADRIVE - 4990
CHUCK ROCK II MEGADRIVE - 4990 GAME GEAR - 1990
CYBERBALL MEGADRIVE - 2490
DOUBLE CLUTCH MEGADRIVE - 2990
DR. ROBOTNIK'S MEGADRIVE - 3990 M. SYSTEM - 1990
DYNAMITE HEADY MEGADRIVE - 4990
F. DIZZY/COSMIC MEGADRIVE - 2990
FANTASY ZONE GAME GEAR - 1990
G. FOREMAN BOXING MEGADRIVE - 2990
GP RAIDER GAME GEAR - 1990
JUNGLE BOOK MEGADRIVE - 4990
JURASSIC PARK MEGADRIVE - 6990
JACK NICKLAUS MEGADRIVE - 2990
KING OF MONSTERS MEGADRIVE - 3990
KLAX MEGADRIVE - 2490 M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1490
MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 1490
MEGABOMBERMAN MEGADRIVE - 4990
MEGAGAMES MEGADRIVE - 4990
MEGATURRICAN MEGADRIVE - 3990
MICRO MACHINES MEGADRIVE - 3490
OTTIFANTS MEGADRIVE - 2990
PAPER BOY M. SYSTEM - 2490
PGA TOUR GOLF M. SYSTEM - 990
PITFALL MEGADRIVE - 6990
RANGER X MEGADRIVE - 3990
REN & STIMPY MEGADRIVE - 3990
RENEGADE M. SYSTEM - 1990
RISE OF THE ROBOTS MEGADRIVE - 3990
ROAD RUNNER M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
ROCKET KNIGHT ADV. MEGADRIVE - 4990
SECOND SAMURAI MEGADRIVE - 3990
SHAQ-FU MEGADRIVE - 3990
SKITCHIN MEGADRIVE - 2990
SNAKE RATE ROLL MEGADRIVE - 4990
SONIC CHAOS M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 3990
SONIC & KNUCLES MEGADRIVE - 4990
SONIC SPINBALL MEGADRIVE - 5990
SPACE HARRIER II MEGADRIVE - 1990 GAME GEAR - 1990
SPARKSTER MEGADRIVE - 5990
SPEEDBALL 2 MEGADRIVE - 2490
SPIDERMAN M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2595
STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 6990
STREETS OF RAGE M. SYSTEM - 1990
STRIDER II MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
SUBTERRANEA MEGADRIVE - 4990
SUMMER CHALLENGER MEGADRIVE - 2990
SUPER OFF ROAD M. SYSTEM - 1490
SYNDICATE MEGADRIVE - 4990
TALMITS ADVENTURE MEGADRIVE - 2990
T-2 ARCADE MEGADRIVE - 5990
TOE JAM & EARL II MEGADRIVE - 3990
WARPSPEED MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON MEGADRIVE - 5490
W. CLASS LEADERBOARD MEGADRIVE - 2990
WORLD CUP USA '94 MEGADRIVE - 6990
YOGUI BEAR MEGADRIVE - 3990
ZERO TOLERANCE MEGADRIVE - 4990
ZOMBIES MEGADRIVE - 5490
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
ALADDIN MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
ALIEN SOLDIERS MEGADRIVE - 9990
ASTERIX POWER OF GODS MEGADRIVE - 9990
ATP TENNIS MEGADRIVE - 10990
BATMAN & ROBIN MEGADRIVE - 9990
BLOOD SHOT MEGADRIVE - 10990
BODY COUNT MEGADRIVE - 7990
CLAY FIGHTER MEGADRIVE - 10990
DRAGON MEGADRIVE - 10990
ECCO 2 MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 5990
DUFFY DUCK MEGADRIVE - 9990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 9990
EARTHWORM JIM MEGADRIVE - 12490
FATAL FURY GAME GEAR - 6990
FIFA 95 MEGADRIVE - 8990
IMG TENNIS MEGADRIVE - 8990
INDY CAR MEGADRIVE - 9990
JUDGE DREDD MEGADRIVE - 9990
JURASSIC PARK RAMPAGE MEGADRIVE - 9990
KICK OFF 3 MEGADRIVE - 10490
LETHAL ENFORCER II MEGADRIVE - 10590
MICKEY MANIA MEGADRIVE - 10990
MICKEY MOUSE LEGEND GAME GEAR - 6990
MORTAL KOMBAT II MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 6990
NBA 95 MEGADRIVE - 8990
NBA ACTION 95 MEGADRIVE - 9990
NBA JAM TOURNAMENT MEGADRIVE - 9990
NHL HOCKEY 95 MEGADRIVE - 9990
NIGEL MANSELL MEGADRIVE - 10200
POWER DRIVE MEGADRIVE - 8990
PSYCHO PINBALL MEGADRIVE - 10990
RADICAL REX MEGADRIVE - 8990
REY LEON MEGADRIVE - 10490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
RISTAR MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 5990
ROAD RASH III MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNNER MEGADRIVE - 9990
ROCK'N ROLL RACING MEGADRIVE - 10490
SAMURAI SHOWDOWN MEGADRIVE - 9990
SLAM MASTER MEGADRIVE - 12490
SOLAIL MEGADRIVE - 9990
SONIC 3 MEGADRIVE - 11990
SONIC TRIPLE TROUBLE GAME GEAR - 5990
SPIDERMAN MEGADRIVE - 9990
STARGATE MEGADRIVE - 10990 GAME GEAR - 5990
STRIKER MEGADRIVE - 9990
SUPER ST. FIGHTER MEGADRIVE - 10490
THEME PARK MEGADRIVE - 8990
VIRTUA RACING MEGADRIVE - 10490
WARLOCK MEGADRIVE - 9990
MAIL VENTA POR CORREO
GASTOS DE ENVIO
POR CORREO 300 Ptas
POR AGENCIA 500 Ptas*
* PEDIDOS SUPERIORES A 3.000 PTAS. EN PENINSULA
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en de videojuego? Mandad vuestras cartas y os informaremos de todos los sorteos y demás. Id pensando su nombre. Ese es el primer sorteo. Escribid a: José Manuel García Rodríguez, c/Federico García Lorca, 1-9º D. 11207 - Algeciras- (Cádiz).

Venta

VENDO juegos de Master System II impecables. Alguno con 6 meses de uso, son: «Asterix II», «Golden Axe», «Batman II», «Terminator», «Super Mónaco GP» y «Altered Beast». Vendo por 1.500 pesetas cada. Preguntar por Julio. TF: 5746119.

¡ATENCION! vendo Mega CD + Mega Drive + Speed Pad + «Rebelt Assault» + «Sonic» + «Road Avenger» de regalo por 45.000 pesetas. Negociables. Preguntar por Damián. TF: 93-4383211.

VENDO 52 juegos de Mega Drive por 12.000 pesetas. Llamar de 8:30 a 10:30 horas o de 1:30 a 2:30 horas. Preguntar por Jesús. TF: 91-6741805.

VENDO «Dune II» de Mega Drive por 6.900 pesetas. Además también vendo un PC1 de 512 K por sólo 20.000 pesetas. Preguntar por Marco. TF: 986-275380.

Intercambio

CAMBIO Game Boy con 22 juegos y estuche por Game Gear con 2 o más juegos. Todo está nuevo. Llamar al TF: 91-6452850 y preguntar por Alejandro. Llamar por las noches. Sólo Madrid.

¡URGENTE! cambio Master System II con 2 mandos y 7 juegos, por el «Dynamite Headdy» de Mega Drive. Llamar de 6 a 7'30 horas de la tarde. Preguntar por Fernando. TF: 91-8111709.

CAMBIO «Sonic 2» de Master System 2 por «Asterix», «Alien 3», «Jungle Book», «Renegade» o «Back to the Future 3». Preguntar por Eduardo en el TF: 942-261546.

CAMBIO los siguientes 3 juegos por otros 2: «Shinobi», «Streets of Rage» y «Golden Axe». Lo cambio por el «Street Fighter II» o el «Land of Illusion». Son de la consola Sega-Mega Drive. Preguntar por Fernando en el teléfono de Madrid (91) 8111709.

Varios

VENDO Atari por 8.000 pesetas o cambio por «Fifa Soccer», «Aladdin», «Urban Strike» y «Mónaco GP». Preguntar por Dani en el teléfono 952-392079. Sólo para Andalucía.

VENDO juegos de Mega Drive. Precio a convenir. «Jurassic Park», «Flashback», «Turtles Return of the Shredder», «Death Duel», «Sonic», «World of Illusion» y «Road Rash II». O los cambio por juegos de Rol o de Mega CD. Puedo daros dos a cambio de uno. Preguntar por David. TF: 928-652941. Llamar de 18'00 a 23'00 horas.

CAMBIO Mega Drive con 7 juegos. Entre ellos: «Super Street Fighter II» y 3 pads (uno con turbo) + adaptador para juegos americanos, cambio por Mega CD con 1 juego o lo vendo por 31.000 pesetas. Preguntar por Didac. TF: 93-6400776.

VENDO Neo Geo en buen estado con el juego «Art of Fighting» y un mando. Todo por sólo 29.900 o cambio por Mega CD y Mega Drive. Precio a convenir. Negociable. Preguntar por Fernando en el TF: 96-6693215.

Clubs

HOLA somos dos niños que queremos formar un club de rol de los juegos de Magic: The Gathering. Todos los interesados en reuniones para jugar a Magic, tendréis un carnet. Preguntar por Jofre. TF: 93-2197769.

SOMOS dos niños de 9 años que estamos locos por las consolas y quien quiera entrar, sólo tiene que llamar a nuestro club. Se llama los "VIDEOMANIACOS". Preguntar por Rubén. TF: 91-6826650 o 91-6833381.

¿OS GUSTARÍA formar parte de un nuevo club (see above)

Compra

COMPRO «Zero Tolerance» por 4.000 pesetas, «Urban Strike» por 7.000 pesetas, «Street Fighter II» por 6.000 pesetas, «Jurassic Park» por 5.000 pesetas, «The Lion King» por 6.000 pesetas, «Probotector» por 8.000 pesetas. Todos Mega Drive. Mandadlo contra reembolso a: Juan Carlos Traba Nemiña, c/Desiderio Paz, 13. 15155 -Finisterre- (La Coruña). Pero por favor, con caja e instrucciones.

COMPRO los juegos «Thunder Force 4», «Virtüa Racing», «Side Pocket» y «NBA Jam». Precio a convenir. Escribe a: Jesús Regidor García, c/Santa Justa, 21. 21830 -Bonares- (Huelva).

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA .... TLF. ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

No dejes pasar el tiempo

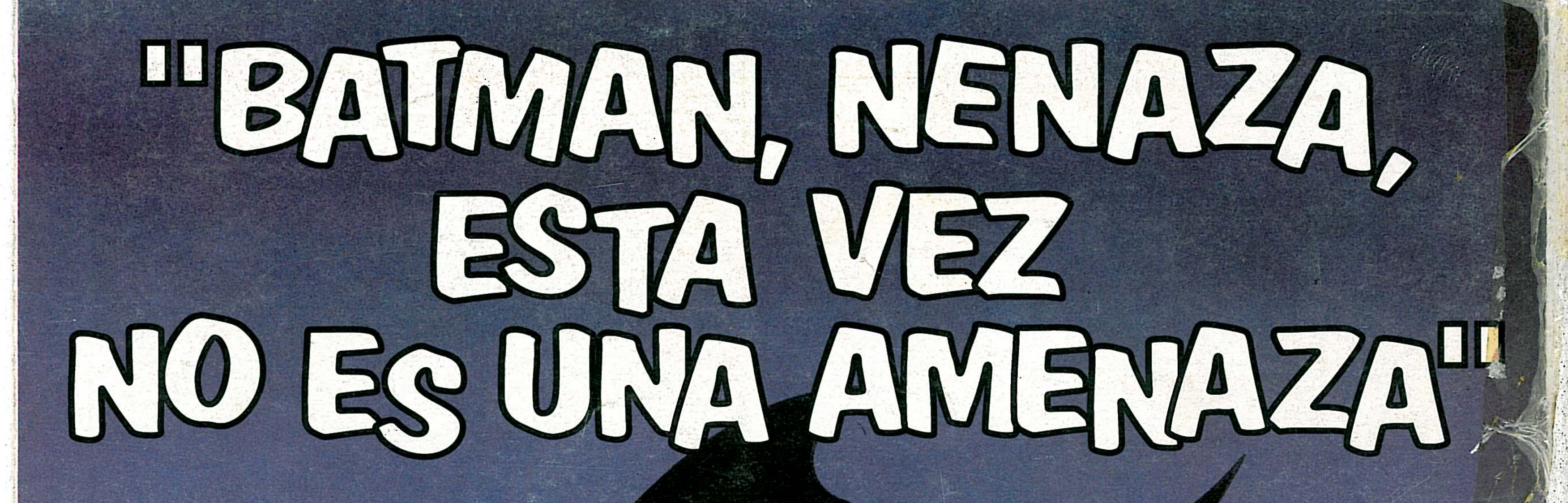
Ha llegado la hora de suscribirse a

TODOSEGA

Porque ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega (12 números a 350 pts. cada uno = 4.200 pts.), recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con este magnífico reloj TIME GEAR.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida hasta fin de existencias o promoción sustitutiva.

SUSCRÍBETE


"BATMAN, NENAZA, ESTA VEZ NO ES UNA AMENAZA"